125,-Kč/160,- Sk měsíčník o videohrách 1. číslo prosinec 1999

MANIAC

• PLAYSTATION • DREAMCAST

EXKLUSIVNĚ

DREAMCAST V EVROPĚ

TESTY

- GTA 2
- Spyro 2
- Dino Crisis
- Formula One '99
- Ready 2 Rumble Boxing

PREVIEW

- Resident Evil 3
- Munch's Oddysee

NÁVOD

- Final Fantasy VIII

TOMB RAIDER IV

12
9 771212 796005

MAN!AC

PŘEDPLATNÉ

Chtěli byste ušetřit a přitom dostávat magazím MAN!AC až do domu?

Potom stačí zaslat vyplněnou složenku typu C na adresu redakce: MATRIXX, Větrná 72a, 370 05, České Budějovice.

Jak se dozvíme, od kterého čísla si chcete časopis předplatit?

Na zadní stranu složenky, do pole "Zpráva pro příjemce" napište, od jakého čísla si přejete časopis zasílat.

Jaké výhody z toho pro Vás plynou?

Časopis Vám příjde každý měsíc až domů, ušetříte a budete zařazeni do slosování o různé dárečky.

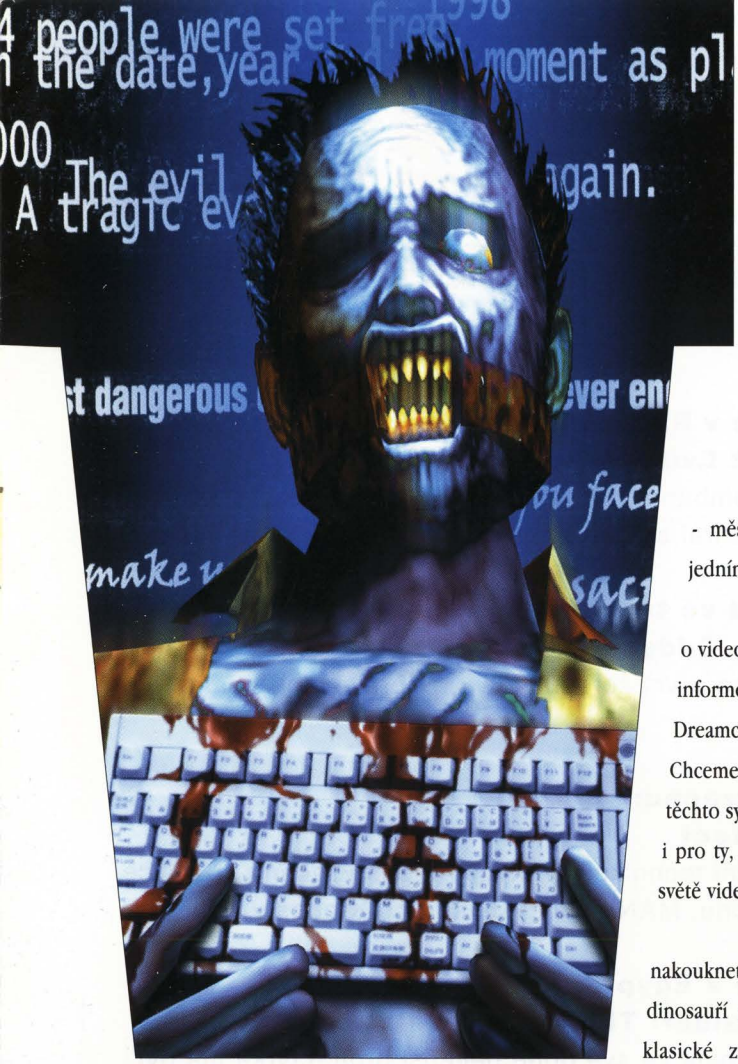
Takže ...?

Ceny předplatného

12 měsíců	1.290,- Kč
6 měsíců	690,- Kč

Pozor !

Vánoční prémie pro předplatitele: kdo si objedná do 15. ledna 2000 předplatné na 12 měsíců dostane od nás třinácté číslo **zdarma.**



Vážení čtenáři,

právě držíte v rukou první číslo českého MAN!ACu - - měsíčníku, vycházejícího sedmým rokem v Německu, kde je jedním z nejúspěšnějších multi-formátových titulů.

Naším cílem je přinášet co nejrozsáhlejší informace o videoherních konzolích a aktuálním herním softwaru. Budeme Vás informovat o Nintendu 64, o novém nadupaném dítku firmy Sega, Dreamcastu, a hlavně o nejrozšířenější konzoli Playstation od Sony. Chceme být časopisem, jak pro ty, kteří mají doma jeden nebo i více těchto systémů a hraní her patří k jejich běžnému způsobu zábavy, tak i pro ty, kteří zatím pouze uvažují o koupi a chtějí se zorientovat ve světě videoher.

V tomto čísle, naleznete exkluzivní materiál o Dreamcastu, nakouknete do kuchyně Shinji Mikamiho, který nejenže právě podává dinosauří pochoutku "Dino Crisis", ale ještě připravuje pokračování klasické zombárny "Resident Evil 3: Nemesis", dále se dozvíte o nových dobrodružstvích nejodvážnější a nejoblíbenější aristokratky Lary Croft, přečtete si o nové formuli F1 '99, nebo o vynikajících plošinovkách "Spyro 2" a "Rayman2".

Ale už dost řečí, vždyť se můžete přesvědčit sami. Takže přeji příjemné čtení a co nejvíce herní zábavy.

Erik Dvořák
šéfredaktor

Typing of the Dead (Sega, 1999)

MAN!AC

PREVIEW

6 Štvanice v Raccoon City: Resident Evil 3 & RE: Gun Survivor
Totální zombárna: MAN!AC prošel třetím dílem hororové série a zahrál si také připravovanou střílečku na téma "RE"

10 Odworld ve třech rozměrech: Munch's Oddysee
Viděli jsme první screenshoty z připravované bomby pro PS 2

12 Pocit strachu: Fear Effect
S revoluční technikou překvapil Eidos všechny příznivce Playstationu. MAN!AC navštívil firmu Kronos v Kalifornii.

14 Novinky z Egypta: Tomb Raider: The Last Revelation
Jednička byla ve své době nejlepší hrou, čtyřka má být nejlepším Tomb Raiderem.

17 Sony přichází s dračí legendou: The Legend of Dragoon
Mamutí RPG od Sony, které vypadá víc než dobře. Že by mělo "Final Fantasy" konečně nějakou konkurenci?

TÉMA

18 Dreamcast v Evropě
Exkluzivní materiál o nové zábavní mašince od Segy. Jako bonus přidáváme stručný popis 25-ti základních her.

TIPY & TRIKY

60 Poslední pomoc:
Cheaty a fígle proti zákysům v aktuálních videohrách.

62 Návod: Final Fantasy VIII, část první

RUBRIKY

3 Editorial

43 Jak hodnotíme v testech

17 *Nádherně vypadají sekvence z japonské "The Legend of Dragoon".*

6 *Celá evropská hráčská obec znepokojivě čeká na nové zprávy z Racoon City: "Resident 3" vás nenechá v klidu.*

12 *Eidos připravuje pro vydání adventuru "Fear Effect". Těšte se!*

18 *Tak tahle krabice je už venku a čeká až doní vložíte první hru.*

PRESENTS

TESTY

54 Action Man

49 Champ. Motocross

28 Dino Crisis

58 FIFA 2000

43 Fisherman's Bait

32 Formula One '99

46 Incoming

52 Jet Force Gemini

44 GTA 2

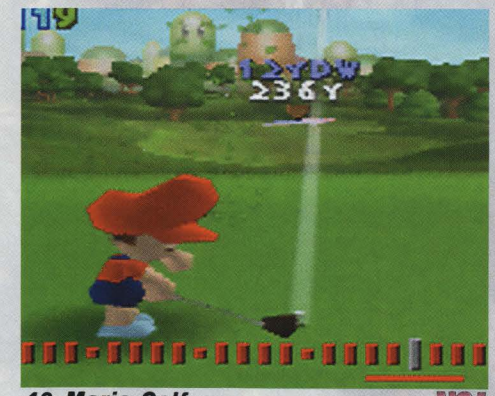
43 Magical Tetris Chall.

42 No Fear Downhill M.B.

41 Toy Commander

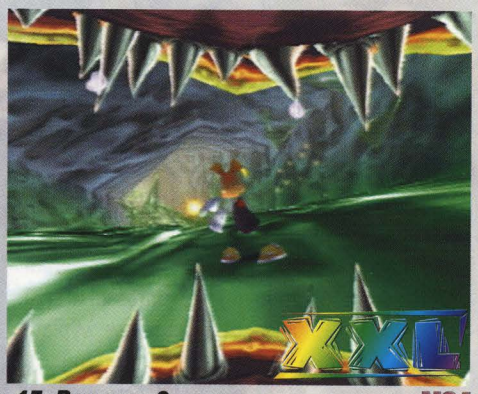
58 Worms Armageddon

56 Wu Tang: Shaolin Style



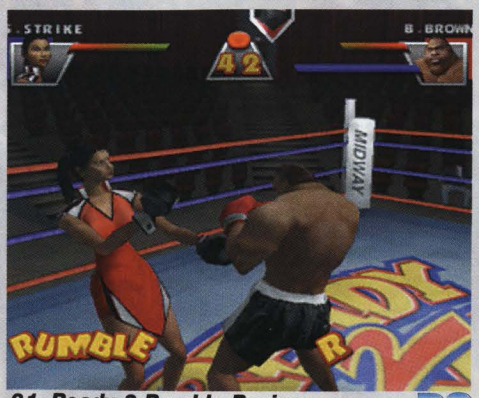
40 Mario Golf

50 Pac-Man World



47 Rayman 2

59 Rainbow Six



31 Ready 2 Rumble Boxing

36 Spyro 2: Gateway To Glimmer

Vzdušné pracovní oblečení pro žhavé dobrodružství: V plné výstroji by si Jill musela nyní rychle obstarat deodorant.

Štěva v Racoon

Děs narůstá: v Japonsku padají při prodeji hry "Resident Evil 3: Nemesis" všechny rekordy - čeká vás nejtvrdší boj vašeho života!

Biohazard 3: Last Escape" tak zní japonský název a začíná tam, kde končí díl první - odehrává se tedy paralelně s dějem druhého dílu. Převtělíte se zde do role agentky Jill Valentine, která společně se svými kolegy ze speciálního zásahového týmu S.T.A.R.S. málem nepřežila důsledky výzkumu Umbrella Corporation.

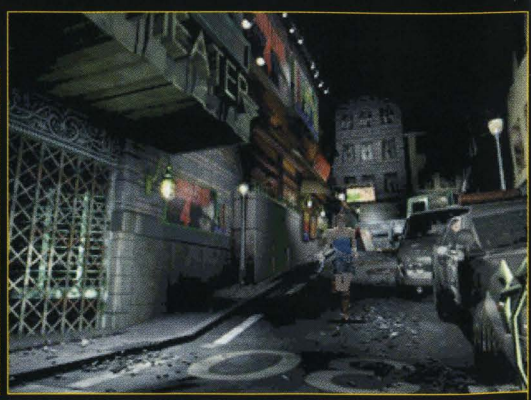
Připomeňme si: Umbrella prováděla pokusy s nebezpečnými zabijáckými viry a došlo k neodvratitelné super havárii: Virus T se uvolnil a kompletní osazenstvo výzkumné stanice bylo infikováno. Avšak namísto toho, aby

DVA STUPNĚ OBTÍŽNOSTI

Horror na delší dobu

"Resident Evil 3" nabízí dva stupně obtížnosti: Na "Easy" se můžete uchránit mnohých kousnutí a sotva budete mít problémy se zbraněmi, resp. municí. K "pouhému přehrání" tohoto titulu je tato obtížnost optimální, profíci si spíš na "tvrdo" zvolí pořádný horor: k napínavým příběhům a agresivním protivníkům přistupuje ještě dráždění nervů nedostatkem munice. Ale snaha se vyplatí. Další reklamní triky vás motivují k opakovanému přehrání: a tak můžete Jill obdivovat v celkem šesti různých vybaveních/výstrojích, kromě toho hrajete jako Carlos, Mikhai, Nicholaj nebo jako hrdinka Regina z "Dino Crisis".

Tajuplná hvězdná návštěva: fešácká Regina, hlavní představitelka v "Dino Crisis"



Jiná váhová kategorie: když už vás Nemesis dostal, jde vám o krk (vlevo). Tak vezměte raději nohy na ramena (nahoře).

V "Cable Car" se poprvé vážně seznamujete se žoldáckou skupinou kolem vůdce Nicholaje.

Čas tlačí: Mikhail je těžce zraněn, vy ale musíte nejprve opravit své letadlo.

krvavé stříkance v duchu počítáte náboje: 15, 14, 13,
Nula je prázdný zásobník ! Na rozdíl od předcházející hry však takováto mizerná situace neznamená jistou smrt, neboť Jill není ani v boji zblízka bez nože bez šancí. Útočníky sice nemůže poranit, ale muže si pořádným kopancem vytvořit prostor pro únik. Capcom nezjednodušil jen váš boj zblízka, ale i vaší orientaci. Novou mapou nyní můžete zoomovat i rolovat, kromě toho se uzavřené dveře

nice city

muži a ženy zemřeli v klidu a míru, udělal z nich virus T zombie. To ale zdaleka není konec trápení chroustajících a sténajících monster. Za krátkou dobu jste konfrontováni se strašlivými produkty virového testu: skákajícími "lovci", obrovskými pavouky a děsného krutovládce: děsivého frankensteinského monstra s nezkrotnou silou. Jill se podaří společně s kolegy Chrisem Redfieldem a Barrym Burtonem ze S.T.A.R.S. uniknout. V bezpečí kontaktují všichni tři okamžite velení zásahových jednotek, ale nikdo nechce vyprávění o zombíkách, virech a intrikách věnovat pozornost. Jak je totiž známo, všechny důkazy se pár hodin předtím rozplynuly v dýmu, ale přesto byla Jill nezájmem kompletního policejního velení nemile překvapena. Nepřihříval si zde někdo z Umbrelly svojí kašičku ? Zatímco se Chris Redfield vydal na cestu do Evropy do centrály Umbrelly, (zde se prolíná řetězec jednání v epizode pro Dreamcast "RE: Code Veronica"), zůstává Jill frustrována nesmyslností své, životu nebezpečné akce. Vzdává se služby u jednotky S.T.A.R.S. a právě se chystá opustit Raccoon City, když... Pokud znáte druhý díl, potom se hned cítíte doma. Váš boj o život začíná opět v ulicích Raccoon City. V malém městečku se to jen hemží infikovaným obyvatelstvem, které se pohybuje v houfu po domech a uličkách. Rychle vás obklopí několik zombií a vy zůstáváte ozbrojeni pouze pistolí. Ukazováček pracuje bez přestávky a i když máte před očima jen označují. Když se vám tedy podaří najít nějaký klíček, potom víte, ke kterým dveřím se vydat.
Graficky se "Resident Evil 3: Nemesis" v porovnání s předchozí variantou poněkud zlepšil. Pozadí získává díky svítícím nápisům, stříkajícím hydrantům

Střelba v restauraci: v plamenu při ústí zbraně vidíte vylétající projektil.

JILL HOVOŘÍ O SVÝCH ZBRANÍCH V "RESIDENT EVIL 3":

Magnum je moje nejoblíbenější zbraň!"

Nůž

"Jsem dobrá v bezprostředním přímém souboji, fakt ! Ale s touhle věcí mi to moc nejde; nějak mám moc krátké ruce na to, abych někoho trefila nožem". Zatraceně!"

Pistole

"Když jsem viděla poprvé účinek střel z pistole na zombie, pomyslela jsem si: ,To bys také klidně mohla střílet peckami od třešní!" Když mám u sebe ale dost munice, potom se cítím s pistolí bezpečnější.

Samopal

"To už je lepší. Dvě vteřiny na kohoutku a zombie leží na zemi. Také "Huntera-lovce" se lze takto zbavit, ale proti neprůstřelné vestě Nemesis je tato zbraň nepoužitelná."

Brokovnice

"Když na mne útočí najednou více potvůrek, sáhnu raději po brokovnici. Když šikovně zamířím, trefím tři zombie najednou. I proti pavoukům a Hunterovi je brokovnice účinná.

Puška

"U pušky se mi proti brokovnici líbí její větší palebná frekvence při srovnatelné průrazné síle. Bohužel ji ale designéři od Capcomu dobře schovali - jako hrdinka videoher to prostě nemám lehké .."

Magnum

Moje oblíbená zbraň! Malá se snadnou manipulací, ale s průraznou silou, která by porazila slona. I proti zombiím stačí rána, která má účinky dobré známé z obou předchozích dílů "

Granátomet

"Tato zbraň prostě při zabíjení potěší. Zombíci a vlčáci se bojí, dokonce Nemesis přechází smích. Skvělé: požívám víc typu granátu."

リロードツール

＋ ガンパウダーB

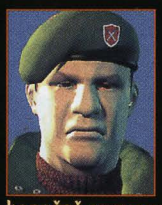
→ ショットガンの弾×7発

Syslíte vlastní munici - jak to jde: kombinujte strojek na nábojnice se střelným prachem (tři varianty) - a hele - nová munice je zde.

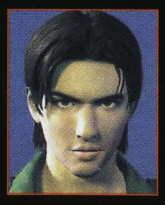
JILL O SOBĚ A DALŠÍCH POSTAVÁCH

Zdá se, že mě má Carlos rád".

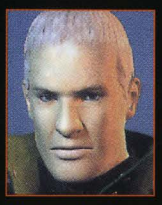
Jill Valentine: To jsem já ! Členka zvláštní jednotky S.T.A.R.S. a jedna z mála těch, kteří přežili infikaci "Resident Evilem". Vlastně jsem chtěla utéci hrůznému řádění zombií a udělat si dovolenou na jihu Evropy, proto jsem také byla ostatně tak letně oblečená (což se vám jistě líbí). Jenomže se věci pěkně změnily - a já také



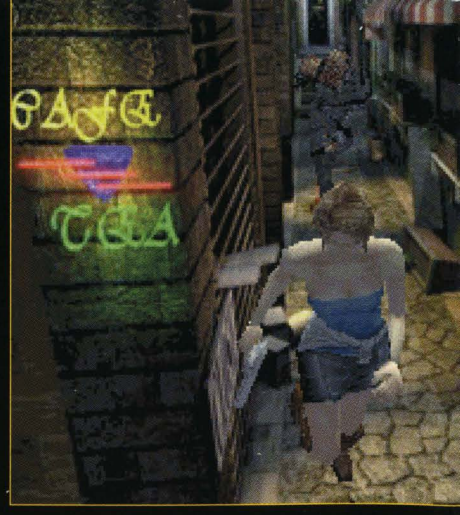
Mikhail Victor: "Mikhail je Carlosův kolega. Mě řekli, že Mikhail prožil celý svůj život v různých válkách. Chudák. Po rozpadu Sovětského svazu se konečně se svou vlastí rozloučil, ale pravidelně posílá své rodině peníze. Naše první setkání je poměrně šokující .."



Carlos Oliveira: "Carlos bojuje pro peníze a byl společně se svými přáteli pověřen sdružením Umbrella Corporation, aby odrovnal zombie. Myslím si ale, že to je jen poloviční pravda. Zdá se, že jsem Carlosovi sympatická. Možná, že bych ho někdy mohla potřebovat."



Nicholai Ginovaef: „ Nikolaj je vůdce žoldácké skupiny a divný patron. Velkohubý, arogantní - proste typický velitel. Říká se, že má těsné vazby na ruskou mafii. Nicholai nikomu nevěří, což člověk ihned pocítí. A zdá se, že Nicholai má sedm životu jako kočka..."



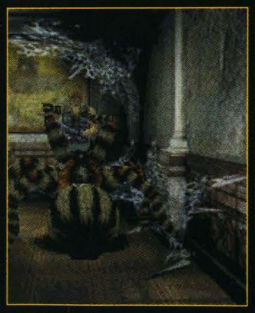
a plápolajícím plamenům ještě lepší atmosféru. Jill a ostatní charakteristické postavy získávají na základě svého vzhledu a pohybu na skutečnosti a nepůsobí v již téměř fotorealistickém okolí jako rušivý faktor. Pokud v předcházející hře měly všechny postavy zombií stejný vzhled, odlišují se tyto tělesnou výškou, hmotností a stupněm proměny. Některé jsou bledé a "vysáté", jiné lidsky vypadající. Na různé perspektivy kamer si příznivci "Resident-Evil" již zvykli, stejně jako na přestávky při procházení dveřmi či během jízdy ve výtahu. Zatímco u "Dino Crisis" můžete váš inventář neomezeně mamonit, v "Resident Evil 3: Nemesis" je jen místo na deset předmětů - stejně jako u předchůdců. Znovu můžete kombinovat své předměty, přičemž tentokrát si dokonce vyrábíte munici sami. Od počátku máte sebou malou mašinku s nábojnicemi, a tak se vyzbrojíte odpovídajícím střelným prachem, který existuje ve třech druzích, pro munici pro různé zbraně. "Resident Evil" nebyl ještě nikdy tak hrozivě nebezpečný jako v "Nemesis". Dřív spíše lenivější zombie jsou zde podstatně svižnější než u předchozí hry a na mnohých místech vás napadají po tuctech. Většinou však v takových situacích stojí někde nablízku sud s benzinem, takže můžete rychle ukončit útok cílenou střelou. K tomu přičtěte překvapivé šokující efekty a

Nával: hned čtyři zombies se chtějí dostat Carlosovi, který je nějakou dobu sám ovládán, pod kůži.

Jill o Resident Evil 3: Nemesis:

"K čertu, co se to tu děje - zombies jsou všude ! Někdy mě deset těch hnusných slizáku obklíčí, a pak pomůže jen mířená střela do sudu s benzinem. Během svých dobrodružství ale moc přemýšlet nemusím, hádanek je jen málo a jsou jednoduché. Zobrazené prostředí je hezké - plápolající plameny se společně s tísnivou dramatickou muzikou postarají o skutečný děs. Přiznávám se: mne se tahle krvavá hororová atmosféra proste líbí. Zombie jsou tady mnohem agresivnější než při mojí poslední misi. Ale to, že za mnou Nemesis neustále leze, mě dokáže vytočit ! Naštěstí je moje dobrodružství opět krátké. Kvůli dvěma stupňům obtížnosti s různými průběhy se však obávám, že mě mnoho hráčů pošle do zamořeného Raccoon City ještě několikrát.

la " proskočení psa oknem" z prvního dílu - a můžete se začít bát ! Na jednom místě sedí u zdi ochrnutý vampír a krátce před vámi náhle vstane. Na jiném místě vytrhává s mohutným rachotem dveře policejního auta a k vám přichází zakrvácený infikovaný (ex) kolega. "Nemesis" přidává ještě větší lechtání nervu: dalšího Tyrana a jeho "nové kousky". Poprvé se objevuje Nemesis v prastarém policejním sídle v Raccoon City, kde jde napřed na nervy kolegovi Bradovi, potom i vám. I když ho "vyřídíte", ještě zdaleka není mrtvý. A tak vás pronásleduje celou hrou, v mnohých pasážích dokonce několika místnostmi a chodbami. Skutečná honička ulicemi Raccoon City. Story je dále prošpikována intrikami a překvapivými zvraty, ale tolik toho zase prozradit nechceme. V průběhu hry narazíte na příslušníky žoldácké skupiny, kterou vám hlavní představitelka Jill blíže představí. Novou věcí je to, že v kritických situacích můžete přes textové menu



S tím jste nepočítali: chodba je plná obrovských tarantulí.

Útok je nejlepší obrana, ale vy se musíte dostat vpřed, takže palte!

Dojmy: vlevo vás pronásleduje Nemesis, uprostřed vás napadá slizký "Brainsucker" a vpravo kulháte těžce poraněni do zbořené nemocnice.

zvolit mezi útěkem a konfrontací a určíte tím další průběh děje. Hádanky vás nestaví před žádný problém velkého přemýšlení. Ušetřeni jste zde dlouhého běhání po chodbách a intenzivního hledání; většinou totiž víte kam se máte vydat. A tak se "Resident Evil 3", stejně jako jeho předchůdce orientují spíše na akční hru, než jen na adventuru. Evropští příznivci hororu z dílny Shinji Mikamiho se musí obrnit trpělivostí až do příštího roku, distributor Eidos plánuje zveřejnění v prvním čtvrtletí roku 2000. ts

Boj na život a na smrt: V nemocnici vás překvapí skákající kloni Hunteru, kteří se již postarali o krvavou lázeň.

TITUL
Resident Evil 3
VÝROBCE
Capcom
SYSTÉM
Playstation
VYDÁNÍ
zima/jaro 2000

Více zombií, více akce: dech beroucí hororová sekvence ve fantastickém krásném renderovaném prostředí.

S obrovskými paznehty a ostrými zuby

RESIDENT EVIL 3 SE SVĚTELNOU PISTOLÍ

RE Gun Survivor

Nejen příznivci Dreamcastu vědí, že tématika zombií se perfektně hodí k problematice světelných bouchaček. V nejnovější odbočce "RE" honíte světelnou bouchačkou zlenivělé zombíky, hnusné superpavouky a jiná monstra - veteráni "Resident Evil" se již vyznají. Bomba je to, že u "Resident Evil : Gun Survivor", tak se hra jmenuje, na rozdíl od střílečky, jako je "House of the Dead 2", kde jste neustále sledujete jednu z daných cest, určujete si v "Gun Survivor" vaší cestu úplně sami. Stiskem tlačítka se dostáváte do chodeb a dveří, vystupujete po schodech či se náhle obracíte. Běhat pozpátku a pálit současně však nedokážete. Capcom zveřejnil speciálně pro "Gun Survivor" novou světelnou zbraň. Tuto hru ale můžete hrát i s obvyklými světelnými pistolemi. Oproti dosavadním dobrodružným hrám "Resident Evil" na PlayStation je okolí ve 3D jedinou možností zrealizovat inovativní koncept "Gun Survivoru". Příběh se vztahuje k dřívějším pokračováním Resident Evilu. Exklusivně pro "Gun Survivor" tak vymyslel Capcom příběh o zvláštním druhu paralelního vesmíru - ale více bychom již prozradit neměli. Na tokijské Game Show jsme měli možnost si hru vyzkoušet. Zpočátku bylo ovládání poněkud nezvyklé, a člověk vlastně instinktivně ceká, až se kamera automaticky pohne. Po několika minutách nezvyklou kontrolu zvládnete a vcítíte se do hry a dokážete pohyby ocenit. Zda a kdy se "Resident Evil: Gun Survivor" dostane do Evropy, ještě zdaleka není jisté. ts/nc

Ještě je čas k vyjednávání. Takže si pamatuj: poslední pták v povětří, nese zimu nazejtří!

Tady nestačí žádný sprej na hmyz. Je dovoleno nasazení jedovatého plynu?

Sténání, šourání a chňap ! Jasně, že zombie nemohou v žádném pokračování "Resident Evil 3" chybět.

Oddworld ve 3D

WORK in PROGRESS

Oddworld přichází ve třech rozměrech: po dvou inovativních plošinovkách ve 2D se pustil tým Oddworld Inhabitants do svého prvního 3D dobrodružství a připravují senzační žánrový mix s velkou dávkou atmosféry, kouzelný, jiný.

Prezentací Playstationu 2 se prezidentovi Oddworld Inhabitants a vedoucímu designerovi Lorne Lanningovi splnil dávný sen. Již léta leželi plány pro trojrozměrná dobrodružství ze světa Odworldu v šuplíku, koncepce hry a vzhled již byly dávno zrealizovány v Lanningově hlavě. To, že PlayStation s pixelovou 3D grafikou a omezenými funkcemi zobrazení ještě nesplní Lanningsovy požadavky ani přibližně, bylo kalifornskému vizionáři jasné od počátku. S PlayStationem 2 se Lanningovi konečně podařilo najít vhodnou platformu pro oficiálně druhý díl série Oddworld – „matku pro mé druhé dítě", jak se metaforicky vyjádřil.

Nyní byli zveřejněny první, skutečně působivé obrázky. Žádné obrázky FMV, jak Lanning výslovně zdůrazňuje. „Jsou to screenshoty z PC verze. Musíme napsat ještě velkou část programu tak, abychom se mohli ukázat na Playstation 2. Grafické objekty, tedy krajinky, stromy, obloha, budovy, obyvatelé a animace budou však vypadat úplně přesně jako na PC. „Munch Oddysee" se opět odehrává v Oddworldu, tentokrát však, (alespoň na začátku) nepřebíráte roli sympatického smolaře Abea, ale berete za svůj osud gabbita, který se jmenuje Munch. „Munch je jako Abe, žádný typický hrdina a má také značné potíže", vysvětluje Lorne Lanning základní koncepci příběhu. „Munch je jediný svého druhu, který přežil a vegetuje v jedné pokusné laboratoři velkého farmaceutického koncernu. Proč ? Je to snadné, protože jeho plíce slouží jako perfektní transplantát pro glukkony s rakovinou plic. Mnoho glukkonů trpí touto nemocí, a proto je značná poptávka. Velmi žádaný je také hříšně drahý Gabbiare-pokrm, který se získává z vajec gabbitů a je velmi chutný. I proto vlastně gabitti téměř vymřeli".

Lanning slibuje mix pěti herních elementů:

Šíleně vtipné nebo fakt děsivé ? Politováníhodný mudokon slouží jako energetický zdroj.

„U většiny filmů je mi nevolno!"

Lorne Lanning je spoluzakladatelem Oddworld Inhabitants a otcem Oddworldu. Ptali jsme se tohoto „hollywoodského příznivce" na další projekty, Playstation 2 a na jeho oblíbené filmy.

? Co je s vaší druhou hrou, o které jsi hovořil na E3 – „Hand of Odd"? Objeví se před nebo po „Munch's Oddysee" ?

Lorne Lanning: Na E3 jsme označili „Hand of Odd" jako „strategickou hru pro PC a Playstation 2". Zakrátko na to jsme uznali, že by byla chyba vyvíjet klasickou strategickou hru. I když by se odehrávala v Oddworldu. Rozhodli jsme se použít technologii ze hry „Munch's Oddyssey" a potom k tomu připojit síťový multiplayer tak, abychom mohli realizovat koncepci „Hand of Odd" dalece vzdálenou klasické strategické hře. Práce na „Hand of Odd" začaly paralelně s vývojem „Munch's Oddysee", hra samotná se však objeví teprve o šest až devět měsíců později.

? Kolik lidí pracuje nyní na stávajících projektech?

Lanning: Celkem na obou hrách pracuje asi 40 lidí. Výrobní aktivity jsou tak rozsáhlé (databanky, programování atd.), že je obtížné říci kolik lidí přesně pracuje na které hře.

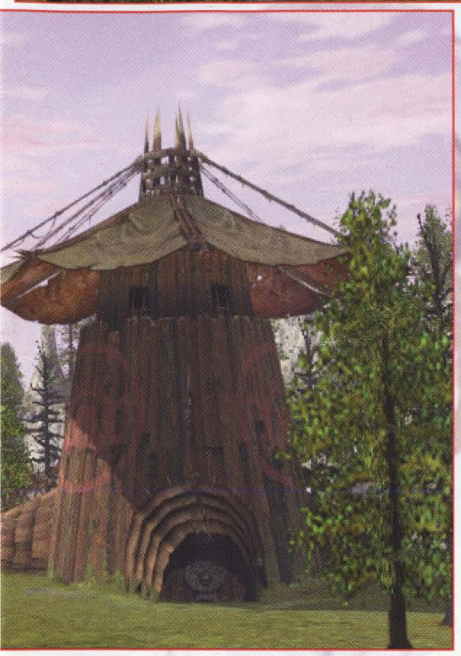
? Změna tématu: Co si myslíš o prezentaci Playstationu 2 před pár týdny v Tokiu ?

Lanning: Conference Hall v Tokiu byla žhavá a začouzená (se smíchem). Vedle toho bylo velkolepé se dozvědět, že se podpoří zvuk v Dolby Digital a DVD filmy. Design pro Playstatin 2 je skvělý. Je bezvadné, že si člověk může zařízení včlenit do své Hi-Fi soupravy a že PS2 není zase koncipována jako hračka, kterou je třeba postavit na zem, protože se CD dají zakládat jen shora (obrovská chyba, Sego !). To že je ovladač osazen na tlak citlivými analogovými tlačítky je brilantní.

? Skutečně se PlayStation 2 programuje tak obtížně, jak uvádí mnoho vývojových pracovníků ?

Ranné stádium vývoje: obrázky pocházejí z PC verze, na PS2 by však měly vypadat identicky.

Tři mudokoni u stanu. Jak bude vypadat gabbit Munch, ještě není známo.



akce, adventury, RPG, strategie a simulace. Jeden by mohl „Munch's Oddysee" jednoduše označit jako „simulaci života". Chování každé osoby se vypočítává synchronně k reálné grafice. Jestliže byly obě předchozí hry orientovány na puzzle, potom u „Munch's Oddysee" je prvořadým úkolem to, abyste se stali pány svého (těžkého) života. Narazíte přitom na různé společenské formy a jejich účinky pocítíte na vlastním těle. Cíl hry není přesně definován. V podstatě jde o to, aby na konci vašeho snažení byl vytvořen základ pro lepší život. Věrně podle motta: Cesta je cílem. Jak už jsme ostatně od vývojového týmu Oddworld Inhabitants zvyklí, klade se i přes četné varianty rozhodování nejvyšší důraz na jednoduché ovládání. I přes vážné pozadí celého příběhu si musí na své přijít legrace a zábava. „Během celého svého dobrodružství projdete celým spektrem emocí. Některé obyvatele budete kvůli tomu, co jsou a co reprezentují nenávidět, další přijmete do svého srdce, protože jsou srandovní, jiné proto, že vám pomáhají. Kromě toho se budete starat o osoby, které jste porodili, vychovali a ošetřovali. Naším hlavním cílem bylo vytvořit svět, který již nebudete chtít opustit. Hráč by měl učinit jedinečnou zkušenost tím, že se svět bude měnit podle jeho charakteru a jeho nálady. Buď pomáháte nebo ubližujete ostatním". „Gamespeak" známý z obou dobrodružství Abea se díky mnohonásobně vyšší hlavní paměti Playstation 2 ještě rozšiřuje. Ovládat můžete mnohem více osob, bude existovat více odlišných jazyků, jakož i hudebních prvků. „Gamespeak je klíčem pro skvělý zážitek" uvádí Lanning. I na vzhledu hrdiny Munche, který se v současné době ještě přepracovává nám poskytuje jeho tvůrce informaci – neočekávejte žádného hezouna: „Munch je poměrně žalostné stvoření. Je dokonce ošklivější než Abe, ale roztomilým jiným způsobem ..." I když Abe nepředstavuje žádnou krásu, měl přeci jenom to, co mnohému hrdinovi počítačových her chybí: charisma. Příznivci čtyřprstých týpků mohou svůj idol poprvé obdivovat ve 3D grafice, neboť i Abe dostane roli v „Munch's Oddysee". Po krátké době se dáte přesvědčit, že Abeovi pomůžete a budete se pak moci střídat mezi oběma charaktery.

„Munch's Oddysee" se dosud nachází v ranném stádiu vývoje. Již dnes je ale zřejmé, že pokračování série Oddworld bude mnohem víc než „Abe's Exodus" ve 3D. Pokud očekáváte od Playstationu 2 nejen vysoce moderní grafiku, ale i jedinečné zážitky, potom by mohl být titul „Munch's Oddysee" jedním z těch, který vaše představy splní jako jeden z prvních. ts

TITUL
Munch's Oddysee
VÝROBCE
Oddworld Inhabitants.
SYSTÉM
Playstation 2
VYDÁNÍ
podzim 2000
Kouzelná simulace života v "jiném" světě.

Lanning: Bez komentáře.

Jak se ti líbily hry pro PS2, které byly na tokijské Game Show prezentovány ?

Potěšilo mě to co jsem viděl. Je zřejmé, že „Gran Turismo" (moje nejoblíbenější závodění) a bojovky budou na PS2 vypadat velkolepě. Kde však je kreativita ? I když si bude mnoho lidí kupovat klasické věci i na nové systémy (včetně mne), budou tu i jiní hráči extrémně hladoví po nových nápadech. Proto jsem byl, v mých očích, nedostatečnou nabídkou her pro PS2 potěšen – čím déle bude většina vývojových týmů realizovat pořád stejné koncepce, tím bude menšina s jedinečnými nápady nacházet velkou pozornost.

Začínal si se svojí kariérou v Hollywoodu, rovněž tvoje hry působí díky vysoce hodnotným zobrazením FMV jako dobrý film. Které filmy tě inspirovaly ?

Lannig: Moje zamilované filmy jsou : „Blade Runner (Dirtektor's Cut", „2001:Vesmírná odysea", „Apocalypsa", „Impérium vrací úder", nebo třeba „Schindlerův seznam". Zvlášť si cením především hlubokou myšlenku těchto příběhů a jejich základní výpověď, která mi schází u většiny hollywoodských braků. Abych to řekl jasněji: u 95 % všech filmů se mi chce zvracet! Uvedené perly jsou bankou inspirujících i kontroverzních konceptů, které se v jejich dramatickém světě probouzejí k životu. A přitom se řemeslně dají sotva překonat.

Při vytváření postav se Kronos orientoval japonskými manga-filmy. V mezisekvencích jsou ze hry použity polygonové postavy – ovšem ve velkém rozlišení.

Pocit

"Ale já jsem už přece mrtvej !"
Žádné hororové dobrodružství bez zombie

WORK in PROGRESS

"Fear Effect" s revolučním technickým konceptem byl na poslední výstavě E3 jedním z hitů na Playstation. Navštívili jsme vývojářskou dílnu Kronos a detailně jsme si prohlédli tuto akční adventuru.

Fear Effect je jednou z mála Playstation her, které svou grafikou udělají dojem i na profesionální hráče. S jedinečným technickým konceptem se titul od Eidosu postará o skvělý zážitek : místo nehybného pozadí a la "Resident Evil" se polygonové postavy pohybují před FMV smyčkami. Kompletní okolí působí nezvykle živě ; plápolající plameny, mírně se kolébající vodní toky a velmi zaplněné ulice, to jste na Playstation v této kvalitě ještě neviděli.

Technická konverze je spíš jednoduchá : FMV pozadí se přehrávají z CD, s pauzami pro nahrávání musíte tím pádem počítat jen při vstupu nového scénáře. Po každé videosekvenci se aktualizují údaje kamer a synchronizuje se pozadí a postavy. Díky tomu je možný jak pohyb kamery, tak i zoomování.

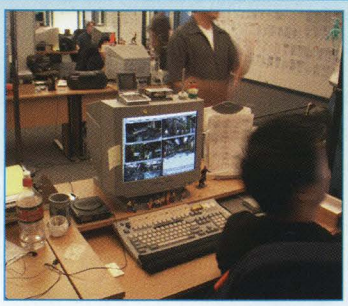
Nad tím, co z této techniky vykutila vývojová dílna Kronos, jsme žasli již na E3, kdy se tato hra jmenovala ještě "Fear Factor". Z důvodu obav z právních problémů s americkou skupinou Fear Factory Eidos název změnil na "Fear Effect".

Kronos považuje zpracování a hloubku příběhu za ústřední kvalitativní znak videohry podobné filmu. Jako důkaz předkládá prezident firmy Kronos, Stanley Liu, následující srovnání : "Na konci dobrého filmu nikdo neřekne : "Je skvělý, že hlavní představitel zabil zombie". Nýbrž řekne : "Je

KRONOSLOGIE

Tak, jako mnoho amerických tvůrců softwaru, má i Kronos Digital Entertainment své sídlo v srdci Kalifornie, přesněji řečeno v Pasadeně, vzdálené půl hodiny jízdy autem od Los Angeles. Při 30 °C v (jen teoretickém) říjnovém stínu poctil MAN!AC tvůrce hry "Fear Effect" svou návštěvou. Kronos byl založen v roce 1993 a kromě her pro Playstation a N64 produkuje také počítačové animace pro různé televizní stanice. Od samého začátku se Kronos zaměřil na moderní, velmi kvalitní grafiku. Svým Playstation debutem si však Kronos neudělal dobré jméno : v roce 1995, krátce po startu systému v USA, se objevil trýznivý "Criticom". Prezident firmy Kronos, Stanley Liu, si je vědom nedostatečné kvality, ale má připravenou výmluvu : "V době, kdy nám Vic Tokai zadal zakázku vyvinout během čtyř měsíců konkurenta Playstation, jsme neměli o Playstation ani potuchu. Odpovědným osobám z Vic Tokai jsme vysvětlili, že není možné takovou opovážlivost provést. Samotná doba zapracování našich tvůrců na nové technice by vyžadovala čtyři měsíce. Když jsem pak uviděl šek od Vic Tokai, řekl jsem jen spontánně : 'OK, my to zvládneme.' Při zpětném posouzení byl 'Criticom' špatnou, ale pro nás a našeho vydavatele výnosnou hrou. Utrpěla jím samozřejmě naše image, ještě dnes je Kronos jen tou firmou, která udělala ten strašný 'Criticom'". I oba následující projekty firmy Kronos byly bojovky. V roce 1997 vyvinul Kronos rovněž pro Vic Tokai solidního konkurenta pro N64 "Dark Rift", o rok později pro Sony průměrného "Cardinal Syn". Nejpopulárnějším PC titulem firmy Kronos se však stal interaktivní hororový film "Phantasmagoria" pro Sierru. Pro svůj příští konzolový projekt použije Kronos podobnou techniku jako u "Fear Effect" – samozřejmě na Playstation 2: Kronos slibuje super detailní polygonové postavy před DVD/FMV pozadím. Sony a rozhodně i vám se bude taková hra určitě líbit.

Odborný tisk na místě : Vlevo v pozadí producent "Fear Effectu".



Optimální pracovní podmínky : moderní SGI Workstations (vlevo) a místo pro uvolnění.

Skupinový snímek s hosty. Do dvacetičlenného týmu se vplížilo osazenstvo "Fear Effectu".

Silné černé pruhy (na našich obrázcích nejsou z estetických důvodů vidět) mají podle údajů firmy Kronos zdůraznit filmovou podstatu – my sázíme spíš na technické důvody.

strachu

skvělý, že hlavní představitel zabil hlavního padoucha!" Nejde tedy jenom o to Jak, ale především o to Proč. Kaliforňané při mnoha jednáních navrhovali příběh s napínavým pozadím, pokračování příběhu je vyprávěno v četných mezisekvencích. Všechno začíná zmizením 16-leté Wee Ming Lam, dcery Mr. Lama, vlivného čínského obchodníka. Tým specialistů se vydává po stopě mladé dívky a dostává se do paralelního světa, který jen na první pohled působí tak, jako by byl pro Čínu obvyklý. V dalším průběhu se dozvíte něco o čínské mytologii a nakonec narazíte na "krále pekel" – více vám již neprozradíme.

Proniknete do role zmíněného týmu specialistů, jehož členy jsou Hana Tsu-Vachel, Royce Glas a Jakob "Deke" Deco (viz. rámeček). Každá osoba prožívá svůj vlastní příběh, změna mezi postavami probíhá automaticky. "Fear Effect" má tři konce, z nichž jen jeden je happyendem. Tato hra nemá vůbec vzbuzovat jen pozitivní pocity. Některé situace jsou ponuré, ve dvou ze tří nejtěžších situací může jeden z hrdinů zemřít.

Pro svůj inventář nevyvoláváte žádnou separátní obrazovku – všechno se odehrává na dolním okraji obrazu v reálném čase. Vaše postavy také několikrát změní své oblečení, tato změna je však logicky vysvětlena. Když je Hana např. najednou zahalena jen do ručníku, nejedná se o voajerství tvůrců, nýbrž o to, že byla během ranního sprchování přepadena a musela utéct.

Ve hře se nevyskytují žádné powerupy, a proto hraje váš "faktor strachu" důležitou roli : Pokud je na nule, jste po příštím výstřelu mrtví. Aby k tomu nedošlo, zabijete tolik nepřátel, kolik to jen jde, a nenecháte žádnou hádanku nevyřešenou. Puzzle se zde objevují opravdu velmi často, nepůsobí však vykonstruovaně, nýbrž jsou svázány s dějem hry. Tak třeba chcete v cele přemoci hlídače, ale nemáte žádnou zbraň. Takže ho přilákáte ke kaluži oleje, on sklouzne a Vy ho pak můžete porazit. Zbraní je na výběr velké množství: vedle jednoduchých pistolí "45 Automatic" a "9mm" je k dispozici i všude oblíbená brokovnice nebo automatická puška. Pro tuhé protivníky ukradnete svým nepřátelům granátomet nebo raketomet, popřípadě rotační kulomet. Na cíl se zaměřuje automaticky, musíte jen bliknout do přibližného směru své oběti. Hana může na různé nepřátele střílet dokonce dvěma pistolemi najednou. Hra "Fear Effect" bude brzy připravena pro vydání v Evropě a už teď je jisté, že se máme na co těšit. ts

HLAVNÍ PŘEDSTAVITELÉ FEAR EFEKTU

TŘI BOJOVNÍCI

JMÉNO	VĚK	NAROZENÍ	SPEZIALIZACE
Hana Tsu-Vachel	24 let	Provincie Shan Xi	tajné mise

PROFIL

Hana, která vyrostla a byla vycvičena ve vojenském kempu provincie, je expertem na 'neviditelné provádění' přísně tajných misí. Mluví mnoha čínskými dialekty, je znamenitým ostrostřelcem a jezdcem. Jako úplný sirotek nedůvěřuje neznámým osobám, kterých je však kolem ní díky její patrné kráse pořád dost.

JMÉNO	VĚK	NAROZENÍ	SPEZIALIZACE
Royce Glas	34 let	Pacifica, Kalifornie	bojovník

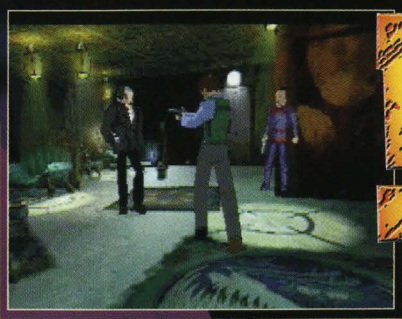
PROFIL

Glas je bývalý voják a je nyní zodpovědný za neoficiální zakázky vlády. Nemá problémy se zabíjením – ať už za účelem sebeobrany nebo splnění své mise. Neohrožený a ve svém týmu uznávaný, jedná i přes svou neomalenost účelně a chytře. Kdo ho podcení, skončí rychle dva metry pod zemí.

JMÉNO	VĚK	NAROZENÍ	SPEZIALIZACE
Jakob 'Deke' Deco	37 let	Christchurch, New Austin	výbušniny

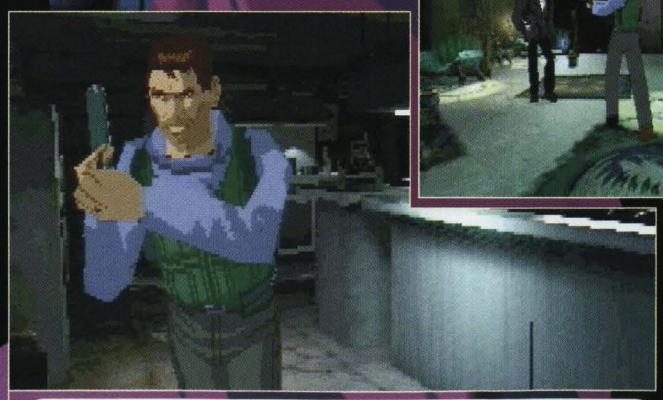
PROFIL

Deke miluje svou práci. Jenom v noci, kdy ho pronásledují démoni jeho ženské oběti, si tento hloubavý samotář přeje 'normální' život. Spolupráce s Dekem znamená uzavřít pakt s ďáblem – jeho úkoly končí pravidelně krveprolitím. Deke není vycvičen, ale jeho zkušenosti s bojem však tuto slabou stránku desetkrát vykompenzují.



NÁZEV
Fear Effect
VÝROBCE
Eidos
SYSTÉM
Playstation
VYDÁNÍ
zima/jaro 2000

Díky FMV pozadím obzvlášť živě působící akční adventura. Proniknete do hlubin pekla.



Každá postava má své individuální silné stránky, Deke může například díky své pancéřové vestě dostat více zásahů než jeho kolegové.

Střílení a pobíhání je hlavní náplní Lařiných nových dobrodružství.

Dávejte pozor na otevřený oheň, jinak vám z Lary zbude jen hromádka popela.

Novinky z Egy

Je „The Last Revelation" opravdu tak dobré ? Nebo může výrobce „Tomb Raidera" vztáhnout ruku na Laru Croft? MAN!AC se vydal pro odpovědi k Eidosu.

Budiž světlo: efektní jsou místnosti osvícené pochodněmi.

Voda v poušti: plavání je i přes zdejší suché klima velmi časté.

Nepsané pravidlo branže, zabývající se výrobou her zní: pokračování masového titulu se musí dostat do obchodů přesně ve vánočním období. Tlak termínů, který působí na designéry a programátory je tak mnohem nemilosrdnější než tomu bývá u obvyklých projektů. Začíná-li se u mnoha vývojářských týmů s vývojem hry, aniž by se vědělo, kdy se titul objeví na trhu, je u seriálů jako je „Formula 1" nebo „NHL" termín vydání již rok předem nezměnitelně pevný. U čtvrtého dílu seriálu „Tomb Raider" tomu není jinak. Na 26. listopad, který je dnem zveřejnění, se nesahá, ať se děje co se děje. Důsledkem toho je, že studio Core Design nemá ani čas a ani prostor na to, aby každých pár týdnů vydávalo nové fotografie, informace či betaverze odborným časopisům. A rovněž žádosti o interview naráží na uzavřené dveře a mailboxy tvůrců. Přesto jsme se pokusili dostat se k novému informačnímu a fotografickému materiálu Lařina čtvrtého vystoupení . A s úspěchem, neboť jsme směli poprvé zalistovat asi 20-ti scénáři a posoudit akční adventuru, která se od svých předchůdců výrazně liší.

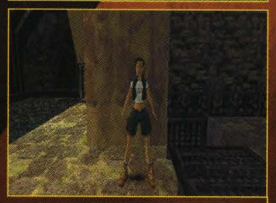
Již v tréninkové úrovni „Tomb Raidera : The Last Revelation" je všechno jinak, než jsme zvyklí. Obligátní zahřívací level vás totiž nezavede za slečnou Croftovou do její vily. Tento "introlevel" vás zavádí do Anghor Wat, do Kambodži, kde se ocitnete v kůži 16-ti leté mladé Lary.

Dalekohledem si můžete plynule přibližovat vzdálenosti.

Zatímco domorodec zapaluje pochodeň, otevíráte si vrata do další místnosti.

pta

Jako dobrodružstvíchtivý teenager sice ještě nevyrostla ve svůdnou ženu tak, jak ji známe, dobře rostlá a atletická její postava ale rozhodně je. V tomto levelu budete skákat a pobíhat prostředím a přitom se naučíte, jak se s joypadem zachází. Samozřejmé je, že tahle mladá uličnice nebude zkoumat asijskou džungli na vlastní pěst, na její straně se nachází mentorující profesor Werner von Croy. Ale nejenom v tomto historickém pohledu přichází jiná Lara než ta, na kterou je člověk již zvyklý. Vyspělá titulní hrdinka, se kterou se budete probíjet mystickým Egyptem, se změnila. Atraktivní archeoložku programátoři od Core namodelovali znovu – důsledkem jsou měkčí zaoblení a lehce změněné rysy obličeje (což má, podle Eidosu, vyjádřit i mírné stárnutí aktérky). Další stíny na těle a oděvu propůjčují Laře plastické vzezření. S novým modelem získáváte i nové pohyby. Přitom se jedná o optické detaily, jako když se Lara rozhlíží, nebo když prolézá pozpátku, ale jedná se i o skutečné funkční změny. To se týká například použití lana při dosahování vyšší roviny pyramidy. Rovněž i



Až na své zbraně je mladá Lara vybavena vším tím, co na slečně Croftové tak milujeme.

Detailní textury a starověké předměty poskytují autentickou atmosféru.

Dobrá orientace: díky omezené velikosti a bohatému vybavení místností zabloudíte jen zřídka.

TITUL
Tomb Raider: TLR
VÝROBCE
Eidos
SYSTÉM
Playstation
VYDÁNÍ
Listopad

Core si vzpomněli na to nejlepší z prvního dílu a připojili k tomu čistou grafiku a svěží nápady.

Nový Tomb Raider? Co je nového?

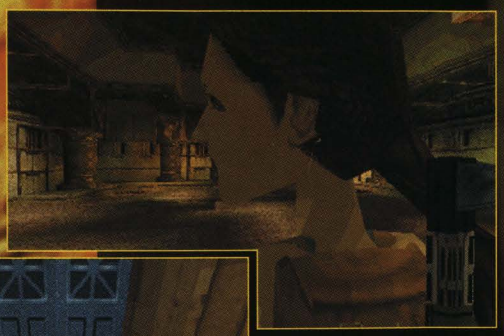
„The Last Revelation" má nárok i potenciál kvalitativně překonat své předchůdce. Zde najdete přehled všech nejdůležitějších změn kterých jsme si při našem zkoumání všimli:

1. **PODAŘENÝ PŘÍBĚH:** více informací k hlavní osobě. Pečlivě vypracované místo děje.
2. **ATMOSFÉRA:** ústup od členění na úrovně. Trvalý datový tok během hry. Dílčí sekvence se zčásti objevují v herní grafice.
3. **VYVÁŽENÝ STUPEŇ OBTÍŽNOSTI:** zdravý mix akčních dějů a dobrodružství. Vypuštění nepochopitelných hádanek a neférových skákacích úrovní.
4. **NOVÉ AKČNÍ MOŽNOSTI:** šplhání a slaňování po lanech a tyčích. Kombinace předmětů. Možnost ostřelování z dálky. Ručkování i za roh.
5. **LEPŠÍ GRAFIKA:** měkké obrysy hlavní postavy, zlepšené světelné a stínové efekty. Detailní okolí s uměleckými předměty, reliéfy, soškami atd.

VÝLET DO EGYPTA

Anglická pacientka

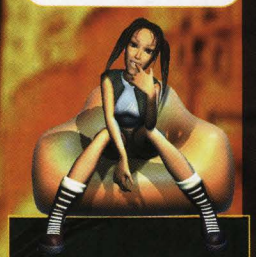
Ve svém čtvrtém dobrodružství se Lara vrací na místa, která navštívila již při prvním „Tomb Raideru". Jména míst, která v této zemi na Nilu prozkoumává se čtou jako obsah cestovního průvodce Egyptem. Tak se s vytrénovanou hrdinkou vydáváte na průzkumy pyramid v Gize, Údolí králů, paláce Kleopatry a (znovu objevené) knihovny v Alexandrii. I mnohé chrámy a hroby očekávají vaše odhalení, které se snaží odvrátit celá armáda "nemrtvých" protivníků. Na kostry, měnící se mumie a jiné neživé tvory narazíte u hrobu Semerkheta, v posvátné říši Horuse a Isis nebo v chrámu v Tarmaku. A samozřejmě se nebude chybět ani Sfinga.



změny v systému inventáře a nové předměty výbavy stojí nejen za shlédnutí, ale působí elementárně i na herní princip. Zvlášť profitujete na možnosti kombinovat libovolně mezi sebou laserový zaměřovač a kapesní svítilnu se zbraněmi. Tak si prosvětlíte brokovnicí temné chodby nebo si přiblížíte vzdálené protivníky. Mezi zbraněmi, kde prvně nechybí ani kuše, máte volbu různorodé munice. Brokovnice se dá například nabít obyčejnými nebo speciálními náboji. Skvěle se povedly světelné a stínové efekty, které propůjčují tomuto dobrodružství mnohem lepší atmosféru. Pochodně vrhají chvějící se světlo proti reliéfům pískovcových stěn, sluneční paprsky se lámou na ztuchlém vzduchu chmurných katakomb. Rovněž scény pod vodou uchvátí: vzduchové bubliny vystupují po tančících stínech a pokrývají dno potopených staveb.

Přitom umístění scénáře pouze na jedno místo je nevýhodou jen na první pohled. Egyptské dobrodružství je totiž vsazeno do kompaktního příběhu, který se vypráví bez dějových zlomů filmových sekvencí. Zatímco se zcela ve stylu Indyho zavěšíte podél uhánějícího vlaku, přepne se náhle pohled na džíp, který se přibližuje velkou rychlostí. Potom, co dva Nomádi, ozbrojení blýskající se šavlí vyskočí na uhánějící vlak, se perspektiva kamery opět vrací k vám (a vy tyhle dva díky módu Sniper zlikvidujete bez problémů). Pozoruhodná je i scéna, kdy neuváženým krokem na desku podlahy spustíte past proti vykradačům hrobů. Jako v letošním pouštním filmovém trháku „Mumie" se podlaha náhle pokryje hnusnými skaraby, kteří vás zezadu v krátkém čase zlikvidují. Díky veškeré své mystice, památkám, náhrobním kamenům a kultuře se Egypt ukazuje jako ideální místo pro novou dobrodružnou pouť Lary. A pokud by člověk vycházel z míst, která může navštívit, odvedl Core Design dobrou práci při zachycení tajuplné atmosféry jak opticky, tak i akusticky. Můžeme vám už teď „The Last Revelation" rozhodně doporučit. (Pro případné pochybovače přineseme příště rozsáhlou recenzi.) sf

Lara má i na svůj věk stále ještě skvělou kondici

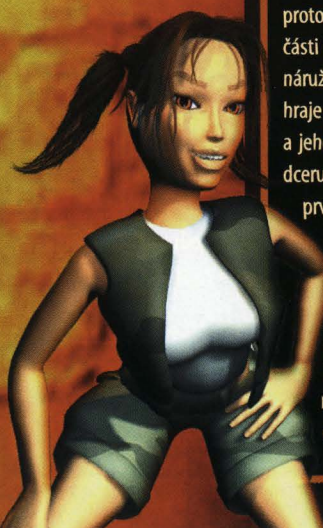


Dobrodružství mladé Lary: i ve věku teenagera se nedá touha naší hrdinky po prozkoumávání zastavit.

SLADKÝCH ŠESTNÁCT

Mladá Lara

Lara Croft je bezpochyby jednou z nejoblíbenějších postav ve světě videoher. Až na její oblibu krátkých kalhotek a úzkých triček toho hráčská obec o osobnosti za vzrušujícím zevnějškem mnoho neví. To chtějí u Core Design změnit a proto se ve čtvrtém dílu věnují i předcházející části života a důvodům, které z ní udělaly náruživou archeoložku. Důležitou roli v jejím životě hraje profesor Werner von Croy, kterému Lord Croft a jeho manželka po dlouhých diskusích milovanou dceru svěřili. Po boku von Croye podnikala Lara své první objevné cesty do vzdálené Kambodži – právě když jí bylo 16 let. V „Tomb Raider: TLR" se můžete sami převtělit do role mladé Lary tak, aby jste ji provedli v tréninkové hladině miniaturním asijským dobrodružstvím (tvůrci se ostatně netají inspirací filmem "Indiana Jones a poslední křížová výprava") . Konec retrospektivy je však tragický: Lara se musí od svého obdivovaného profesora odloučit, a považuje jej za mrtvého .....



Nový sytém inventáře: zbraně se mohou kombinovat s předměty, jako je kapesní svítilna nebo laserový zaměřovač

Sony připravuje dračí legendu

Grafika pozadí působí nákladně a vytvořená s větší dávkou fantazie než je tomu u konkurence.

Vaše oči rozmazlují brilantní efekty.

Jaká tajemství asi ukrývají ruiny tohoto hradu?

Epická "Legend of Dragoon" je vhodná k dobytí horkého trůnu RPG her.

Veškerý život ve světě Tesfellu má svůj původ v božském stromě Shinjiku. 108 ras mu vděčí za svou existenci. Namísto mírového soužití, ale neustále mezi sebou válčí. Svými válkami pustoší celou zemi - až nakonec zvítězí strana "okřídlených lidí". Avšak jejich nemilosrdná vláda netrvá dlouho. Potlačované lidstvo povstane a revoltuje proti novým pánům - začíná dračí válka. Příběh této války byl předáván z generace na generaci po celá staletí. O deset tisíc let později opouští mladý válečník rodnou vesnici a vydává se hledat vrahy svých rodičů. Na jeho straně stojí krásná Sheina, dcera náčelníka a nadaná ochránkyně oblouku. Na své cestě se setkají s nejroztodivnějšími stvořeními: gobliny, tygry podobnými lidem, andělskými stvořeními a samozřejmě s draky. Veleještěři hrají v nové RPG hře od Sony hlavní roli. Tým složený ze 100 lidí pracoval přes 3 roky na tomto epickém díle, které získalo dokonce v soutěži "Siggraph" v Los Angeles vyznamenání za grafiku. Dosud zveřejněné obrázky přesvědčují, že se jedná o, alespoň po grafické stránce, absolutně špičkový titul. Kvalita FMV sekvencí předčí většinu konkurence a přes 600 skvělých scénářů zve k výstředním dobrodružným výpravám. Aby vznikl dostatečný prostor pro tuto grafickou nádheru, dodává se "The Legend of Dragoon" na čtyřech CD. O průběhu hry se toho dá bohužel zatím říci jen málo. Kromě klasických bitek va stylu RPG her s vlastní obrazovkou boje a menu povelů se musíte také poprat s hbitými akčními úrovněmi kde vaše postavy skáčou přes kluzké kameny nebo šplhají na stromy a skalní stěny. dm

Fantastické renderované sekvence se postarají o atmosféru kina před televizní obrazovkou - tak už si připravte své zásoby popcornu.

TITUL
Legend of Dragoon
VÝROBCE
Sony
SYSTÉM
Playstation
VYDÁNÍ
není známo

Epická RPG hra s mocnými draky a odvážnými hrdiny, která zavádí nová měřítka v oblasti grafiky na PS.

Dreamcast v Evropě

Nejsilnější konzole světa vyšla 23. září v Evropě. V našem velkém představení této „skříňky snů" vám přiblížíme hardware a prvních 25 evropských her pro Dreamcast.

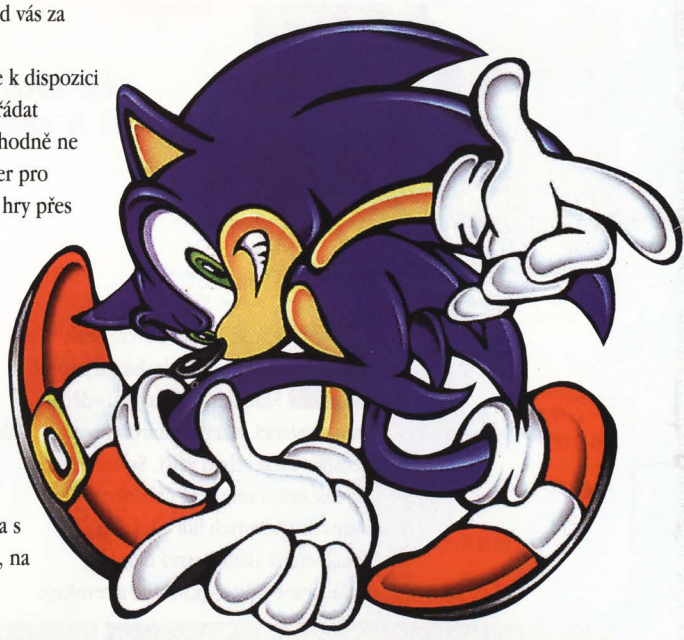
Bohužel v Česku nemáme zastoupení firmy Sega, ale přesto několik prodejců využilo poptávky a nabízí Dreamcast v prodejnách už i u nás. I my, MAN!Aci, jsme byli žhaví po hardwaru PAL a zajistili jsme si jedno z prvních zařízení s modrým kroužkem.

Na první pohled se evropský Dreamcast liší od japonské varianty, jen v detailech. Vedle odlišně barevného (červenou pro tentokrát nahradila modrá) loga Dreamcastu padne každému do oka text „Compatible with Windows CE". U japonské konzole stálo u této věty ještě „Designed for Windows CE". Co nám chce Sega touto změnou vlastně říct?

Lehce neuspokojivá je skutečnost, že v krabici s Dreamcastem není obsažen RGB kabel, zajistit si ho musíte za přibližně 1 200,-Kč sami. Je k naštvání, že Sega na tomto standardním kabelu vydělává dodatečně, neboť RGB kabel poskytuje zřetelně ostřejší obraz než dodávaný AV kabel.

Kromě ovladače, u kterého nedošlo v porovnání s Japonskem ke změnám, dodává Sega CD s demo verzemi her, které si můžete zkusit zahrát, a „Dreamkey" Disc. Takto Sega nazývá CD pro připojení Dreamcastu na internet, jehož pomocí se z vaší konzole Segy stane plnohodnotný Online Boxem (bohužel není vůbec jisté jestli tento způsob zábavy u nás bude využíván). Se zabudovaným modemem surfujete při 33.6 bps (bitů za sekundu) po vebových stránkách, zasíláte e-maily nebo se můžete účastnit konferencí se světem po internetu. Skvělé na tom je to, že online zábava vás stojí jen telefonní poplatky za místní tarif (i když u nás vládnoucí monopol vás stejně vycucne, že se nebudete stačit divit), Sega samotná od vás za používání internetu nechce ani haléř.

Exkluzivně pro majitele Dreamcastu je k dispozici „Dream Arena", v které by se měly pořádat výherní hry a další speciality (zase rozhodně ne česky). Samozřejmě si volíte také server pro online hry, abyste mohli hrát s přáteli hry přes internet. Pokud máte připojení ISDN, potřebujete kromě toho také měnič, pomocí kterého můžete provozovat analogový modem Dreamcastu na digitálním ISDN vedení. Zda Sega někdy přijde s ISDN modemem, není ještě jasné. V posledních týdnech se velmi spekulovalo o možném 60-ti hertzovém režimu. Sega byla dlouho obestřena tajemstvím, avšak nyní přišla s bombou : Dreamcast je první konzole, na



„Za nabízený výkon je daná cena senzační"

MANIAC si s Thomasem Zeitnerem, jednatelem společnosti Sega Deutschland, povídal o úspěchu Dreamcastu v Japonsku a o německém marketingovém konceptu.

Kolik konzolí Dreamcastu se doposud ve světě prodalo ?

Thomas Zeitner : Celkem jsme v Japonsku prodali více než jeden milión konzolí.

Odpovídá toto číslo vašim představám ?

Zeitner : Ano, s vývojem obchodu jsme velmi spokojeni. Spokojeni jsme rovněž s množstvím předběžných objednávek v Evropě . Dreamcast je s více než jedním miliónem kusů jen za čtyři měsíce nejrychleji prodávanou konzolí všech dob.

Jakou prioritu má pro centrálu Segy německý trh ?

Zeitner : Německý trh byl tradičně vždy trochu zdrženlivější než například trh anglický. Ale právě v posledních letech se tento postoj změnil a my zde vidíme velké šance na růst. To, jak je daný trh důležitý, je vidět například také z angažovanosti našeho marketingu. Pro německý trh mluví samozřejmě i přijetí a významnost internetu, neboť Dreamcast je první online konzolí, a to s volným přístupem na internet.

Loni přešel od Sony do Segy: šéf pro Německo, Tomas Zeitner

Jakto, že je Dreamcast v Německu o 38 % dražší než v Japonsku ?

Zeitner : Tato skutečnost je mimo jiné spojená s daní z přidané hodnoty a s náklady spojenými s importem. V porovnání s jinými evropskými zeměmi si se 499,- markami (u nás přibližně 10 000,- Kč) stojíme, co se týče tvorby ceny, velmi dobře. Když se zamyslíte nad tím, co za tuto cenu všechno dostanete, pak se skutečně jedná o senzační cenu.

Jak vysoký rozpočet na marketing máte pro Německo k dispozici a jak bude Vaše marketingová kampaň konkrétně vypadat ?

Zeitner : Pro prvních šest měsíců je v Evropě k dispozici rozpočet na marketing v dvoumístné miliónové výši. Vedle klasické televizní reklamy a reklamy v tisku, jejíž prostřednictvím dosáhneme celkem kolem 100 miliónů kontaktů, sázíme více také na kooperaci s médii a na sponzorské aktivity při sportovních, hudebních a scénických akcích. Tímto bychom chtěli přímo zasáhnout naší základní cílovou skupinu 15-ti až 28-mi -letých.

které můžete hrát hry PAL na 60 Hz ! To znamená japonské konverze při originální rychlosti – a to v případě, že vaše televize pracuje na stejném kmitočtu a umožňuje 60-ti hertzové zobrazení. U novějších modelů by to však mělo být zásadně možné. Informace o tom, které hry podporují tuto skvělou vlastnost, poskytne Sega v nejbližší době. "Sonic Adventure" k ním v každém případě patří !

Zpátky k reklamě

Z důvodu nepřítomnosti firmy Sega na našem trhu se u nás žádná reklamní kampaň na novou konzoli, narozdíl od západní části Evropy, nekoná. Přesto několik týdnů probíhá kooperace s německým hudebním satelitním kanálem VIVA, který je k vidění i v některých českých domácnostech. VIVA je také primární platformou pro televizní spoty o Dreamcastu, o kterých nám některé detaily prozradí šéf německé Segy Thomas Zeitner v našem následujícím interview. Informace o Dreamcastu byly již rovněž zveřejněny i v některých tuzemsých odborných časopisech.

Například jsme uzavřeli velkou kooperaci s televizí VIVA.

? Plánujete televizní spoty ?

Zeitner : Ano, plánujeme spoty v kinech a televizi. Doposud máme k dispozici dva příběhy, které jsou podmalovány hudbou Robbieho Williamse. Naším poselstvím je, aby se hraní stalo integrální, sociální součástí každodenního života, a to se snažíme uskutečnit ve vztahu k Dreamcastu. Zatímco například v prvním spotu holí tři holiči z cizinecké legie o sázku, pokouší se děti v druhém spotu dosáhnout bóje v moři. Na obrazovce se mezitím objevují slogany jako "Press start to play" nebo "Player 1 wins".

? Sega sponzoruje v Anglii, Itálii a Francii známé fotbalové kluby. Chystáte něco podobného také jinde ?

Zeitner : V současné době jednáme s různými skupinami a osobami a již brzy oznámíme bližší detaily.

? Pro začátek dodá Sega na trh 80.000 Dreamcastů. Je možné pokrýt tímto množstvím poptávku ?

Zeitner : 80.000 kusů je jen objem první dodávky. Avšak již teď můžeme pozorovat, že poptávka je zřetelně vyšší, a usilujeme o příslušnou podporu.

? Jaká odbytová množství má Sega Deutschland k dispozici pro následující měsíce ?

Zeitner : Během prvních šesti měsíců chceme na trh vyexpedovat 250.000 kusů.

? S jakými prodejními čísly počítáte pro rok 1999 a 2000 ?

Zeitner : Pro rok 1999 vycházíme z cca 200.000 a pro rok 2000 z cca 500.000 konzolí.

? Dreamcast je dvakrát tak dražší než Playstation a N64. Jak si Sega získá kritického kupce, který se nenechá ovlivnit pouze technickými údaji ?

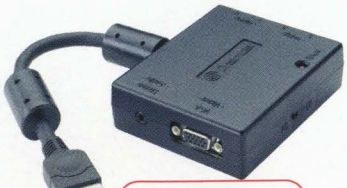
Zeitner : Dreamcast nebude jen dvakrát, nýbrž pravděpodobně třikrát tak dražší než Playstation. Vycházíme z toho, že Sony sníží cenu své konzole, což by odpovídalo hodnotě hardwaru. Přesto však zde nevidím žádný problém. Dreamcast je technicky vše převyšující 128-mi bitová konzole, která nabízí jedinečný hráčský zážitek. Kromě toho otevřeme hráčům poprvé svět internetu. Rozhodující není cena, nýbrž prospěch, který má. A u Dreamcastu má prospěch jméno : hodně hráčské zábavy, hodně hráčské zábavy, hodně hráčské zábavy...

(...můžeme se někdy u nás dočkat toho, že to tu bude taky takhle fungovat? pozn. red.)

Aktuální konzole v detailech

	DREAMCAST	NINTENDO 64	PLAYSTATION
		PROCESOR	
typ	Hitachi SH-4	MIPS 4300i	MIPS R3000A
architektura	64-Bit-RISC	64-Bit-RISC	32-Bit-RISC
frekvence	200 Mhz	10,5 Mhz	33,8 MHz
rychlost[1]	360 MIPS	100 MIPS	33 MIPS
		PAMĚŤ	
hlavní paměť	16 MB	4 MB[2]	2 MB
video paměť	8 MB	-	1 MB
hudební paměť	2 MB	-	0,5 MB
		GRAFIKA	
typ	NEC/Videologic Power VR2 (100 Mhz)	Vlastní výroba	Vlastní výroba
architektura	128 Bit	64 Bit	32 Bit
teoretické rozlišení	640x480	320x256 až 640x512	256x256 až 640x512
standardní rozlišení	640x480	320x256,640x512 (s RAM-Packem)	320x256 až 512x256
Alpha-Blending	ano	ano	ano
Anti-Aliasing	ano	ano	ne
filtrování	ano (tri-linear)	ano (bi-linear)	ne
Bump Mapping	ano	ne	ne
Environment Mapping	ano	ne	ne
Gouraudovo stínování	ano	ano	ano
Mip Mapping	ano	ano	ne
Texture Mapping	ano	ano	ne
Specular Reflection	ano	ne	ne
Z-Buffer	ne	ano	ne
		ZVUK	
kanály	64	proměnlivé	24 ADPCM
samplovací frekvence	48 KHz	44,1 Khz	37,1 KHz
		PŘENOS DAT	
typ	GD-ROM	Modul	CD-ROM
kapacita	1.000 MB (1 GB)	64 MB	650 MB
přístupová rychlost	ca. 3 MB/s	64 MB/s	0,3 MB/s
		ZÁKLADNÍ VÝBAVA	
	Konzole s vestavěným modemem, ovladač Demo-CD, Internet-CD, AV-kabel.	Konzole, ovladač, AV-kabel.	Konzole, ovldač Demo-CD, AV-kabel.
cca cena	10 000,- Kč	5 000,- Kč	5 000,- Kč

1 MIPS = Million Instructions Per Second – Milionů operací za vteřinu
2 Hlavní paměť N64 je zároveň používána pro zvuky i grafiku



VGA-Box vám zajistí ten nejkvalitnější obraz. Bohužel zatím není v Evropě k dispozici.

Software prodává konzoli:

„Mnoho zasvěcenců očekává v následujících dvanácti měsících širokou softwarovou podporu pro novou konzoli od Segy.

Hráči jsou již vydráždění, PlayStation 2 a Nintendo Deplhin jsou ještě hodně vzdálení. Kromě toho existuje s Dreamcastem po letech opět platforma technicky rovnocenná PC.

Až na vedoucí postavení Electronic Arts nastoupili všichni důležití účastníci do tohoto rozjíždějícího se vlaku, i samotný dvorní dodavatel Sony firma Namco vyvíjí hry pro Dreamcast a titulem „Soul Calibur" si vykouzlila nadšený ohlas. I Sega se chce, stejně jako u Saturnu postarat o herní perly v očekávaných titulech: s napětím se očekává žánrový mix „Shen Mue" . Sega slibuje „nový zážitek ze hry" – doufejme, že se v tomto směru splní veškerá očekávání. U nás se objeví „Shen Mue" teprve v příštím roce. Na následujících čtyř stránkách vám budeme prezentovat všech 25 titulů pro Dreamcast, které si můžete koupit od začátku listopadu.

MAN!AC se domnívá, že:

Pokud by měl Dreamcast v Evropě ztroskotat, nebude to jistě z důvodu nedostatečně připraveného startovacího herního softwaru :

V prvních čtyřech týdnech vyjde 25, převážně zajímavých titulu. Takovou překypující nabídku konzolový svět ještě nezažil. 1:0 pro Segu - kvalita her je, jak známo nejdůležitější argument při nákupu konzole. Hned potom však přichází cena, a ta je trochu tvrdá: 10 000,- korun musí kupec vyklopit za "zázračnou konzoli" a k tomu připočítat dalších asi 2 200,- korun za každou hru. Je však Dreamcast opravdu tak drahý, jak neustále uvádí konkurence ? Ano a ne! PlayStation od Sony stál při startu v Cechách 9 900,-Kč. U konzole Nintendo 64 si ale v podstatě kupujete s každou hrou kousek hardwaru, takže při N64 vás při startu také nepřišlo o mnoho levněji. Smutný pocit způsobí pohled za oceán: v Japonsku a Americe stojí Dreamcast o něco méně. Že by chtěla Sega s velkými prodeji v Evropě spolufinancovat konkurenční ceny na svých oblíbených trzích ? Chtěli bychom asi moc, ale v každém případě je zde prostor pro pokles cen.

25 her,

BLUE STINGER

CLIMAX/ACTIVISION

Děsivá adventura kolem hrdiny Eliota se silně vzhlíží v "Resident Evilech", nedosahuje však zcela jejich třídy. Evropská verze nabízí méně krve a kromě toho u nepřátel neodpadávají žádné části těl. Smrtelné záběry nebyli omezeny, ale znovu vytvořeny. Activision přepracoval kromě toho vedení kamery, které bylo v japonském originále důvodem pro kritiku. Celkem, ale tato hra budí dojem, že (i pres nádhernou grafiku) byla šita poněkud horkou jehlou. Je také poměrně brzy dohrána.

RACING SIMULATION 2

UBI-SOFT

Již japonský originál náročné simulace závodu Formule 1 se nám velice líbil, pro start na evropském trhu bude "RS 2" dokonce ještě přepracován. Vedle nové působivější grafiky s výrazně větším pozadím a četnými rozmanitými texturami se zasáhlo i do okolí: Ubi-Soft přizpůsobil intro a soundtrack evropskému vkusu a upravil i zvuky motoru. Jen škoda, že si "Racing Simulation 2" musí vystačit bez licence FIA.

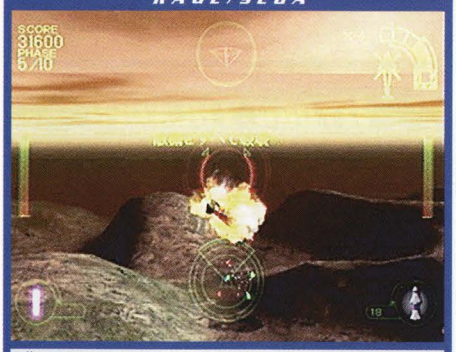
KOMPLETNÍ PŘEHLED: Oficiální doplňky pro Dreamcast

pam. karta	vibrační blok	ovladač	arkád. ovladač	volant	prut	sv. pistole	klávesnice	RGB-kabel
cca 1 400,-	cca 1 100,-	cca 1 400,-	cca 2 200,-	cca 3 000,-	cca 4 000,- (včetně hry „Bass Fishing")	cca 3 500,- (včetně hry „HotD 2")	cca 1 100,-	cca 1 100,-

Zejména to je ale cenový nepoměr k 32-bitovým mašinkám, který by mohl být ještě větší. Proto se očekává cenový pokles PlayStationu. Tady hraje marketing významnou roli. Když se firmě Sega podaří zkombinovat konkurenční přednosti (lepší technika, on-line napojení) s chladnokrevným image, potom jsou zavedené konzole vážně v nebezpečí. Sega se v období roku 2000 musí pevně chopit trhu (což v Cechách rozhodne nehrozí), aby obstála před nástupem Playstationu 2. Jasné ale je, že výchozí situace pro dosažení úspěchu na evropském trhu s Dreamcastem je podstatně lepší než situace při startu Saturnu před lety. Tehdy existoval jeden rovnocenný konkurent s výrazně silnějším marketingovým trhákem - PlayStation. Nyní je ale připravovaná mašinka od Sony bezesporu nejsilnější konzolí! Jsme optimističtí, ale budeme snahy Segy i v budoucnu kriticky sledovat !

které jsou již v prodeji

INCOMING
RAGE/SEGA



Čistá akce: střídavě na zemi (s tankem, džípem nebo dělem) nebo ve vzduchu (ve vrtulníku, bojové stíhačce nebo UFO) splňujete vaše jednoduché likvidační mise. Inteligence protivníku ale moc nepřesvědčuje, vývojář Rage/Imagineer se více soustředil na technické aspekty. V jednom z prvních titulu na Dreamcast vůbec se postaral "Incoming" o bohatou kompozici detailu a nádherné světelné efekty.

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE
RAGE/INFOGRAMES

Infogrames změnil pro Evropu jen název, v Japonsku se jmenuje "Expendable". Jako "Incoming" tak i "Milenium Soldier" jsou vyloženě svátkem pro fanatiky do vizuálních a zvukových efektu: exploze v sekundových periodách se postarají o more světelných efektu, grafika je stále pohyblivá - při hřmících explozích se reproduktory jen třesou. Presto máme pocit, že zde chybí hloubka - po několika hodinách se dostavuje nuda. Fanoušci akcí se sklonem k hektickým palebním efektům by si však titul měli pořídit.

POWERSTONE
CAPCOM/EIDOS

KILLER APPLICATION

Eidos si pro bojovku od Capcomu zajistil evropská práva a hraje tak ve startovacím týmu Dreamcastu významnou roli. "Powerstone" se skvěle odlišuje od běžných her tohoto stylu a vykazuje dostatečnou dávku originality k tomu, aby sám prodával konzoli od Segy. To co činí "Powerstone" poněkud zvláštním je interakce s vaším okolím. Bez náhodného uchopení dřevěného sudu nebo kolem ležící zbraně nemáte v takticky náročném boji žádnou šanci. Rovněž graficky je "Powerstone" proste brilantní.

SPEED DEVILS
UBI SOFT

Pokud s náročnými simulacemi, jako jsou "RS 2" moc nepořídíte, potom je pro vás arkádové uspořádání "Speed Devils" přesně to pravé. Fascinující jsou detaily závodních drah jako okolostojící Tyrannosaurus Rex nebo ztroskotané UFO.

SEGA RALLY 2
SEGA

"Sega Rally 2" je doposud jediná hra pro Dreamcast na bázi systému Windows-CE. Obavy týkající se nedostatečné výkonnosti této vývojové varianty byly bohužel japonskou verzí potvrzeny. V sólovém režimu, zejména však v režimu Multiplayer ruší mohutné zpomalení průběh hry, jinak je ale tato závodní hra dobrá!

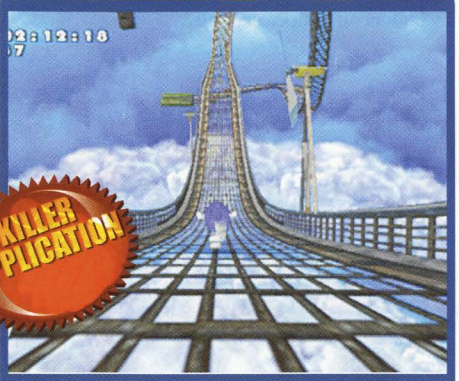
TRICKSTYLE
ACCLAIM

KILLER APPLICATION

Jako mrštný animovaný sportovec na vznášejícím se prkně se snažíte vykouzlit některé ze svých 40-ti rozličných akrobatických kousku ve stratosféře budoucnosti, nebo vás zabudovaná funkce turbo přenese rychlostí šípu do rozmanitých sjezdovek s odbočkami, slepých uliček a úzkých zatáček. Celá hra nabízí pro kaskadéry, šílené sjezdaře a všestranné závodníky dostatek rozmanitých variant. Ovládání při jízdě je přitom příjemné a grafika skvěle čistá - přesně to pravé pro první hodiny prožité u nové konzole.

Sonic Adventure

SEGA

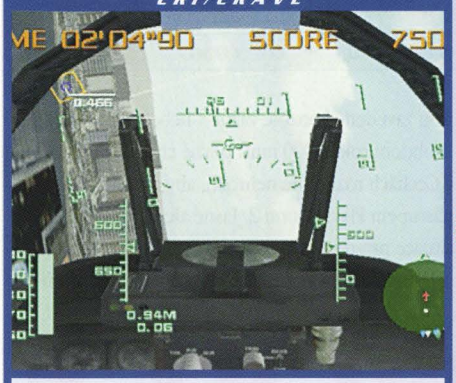


KILLER APPLICATION

PlayStation mel "Ridge Racera", Nintendo 64 "Super Maria 64" a pro odstartování Dreamcastu bylo vybráno excelentní dobrodružství modrého ježka -"Sonic Adventure". Od 23. září se mohou i evropští hráči přesvědčit o působivé grafické a hráčské kvalitě této superrychlé plošinovky. Se Sonicem a jeho pěti přáteli se budete toulat širým světem, řešit hádanky, odhalovat úkryty a střetávat se s obrovskými monstry.
Jednotlivé úrovně se neliší jen prostředím; v jedné rozlehlé džungli budete obtížně hledat cestu, v četných superrychlých drahách se budete řítit šílenými loopingy a budete sbírat tolik mincí kolik jen unesete. Nakonec si oddychnete při chytání ryb. Paměťovou kartu využívá Sonic i pro hru podobnou Tamagoci. Ulovíte-li jako Sonic malé zvířátko, přenesete jej na kartu a pomůžete svému malému příteli při jeho dospívání. Technicky odvedla Sega mistrovský výkon.

Aerowings

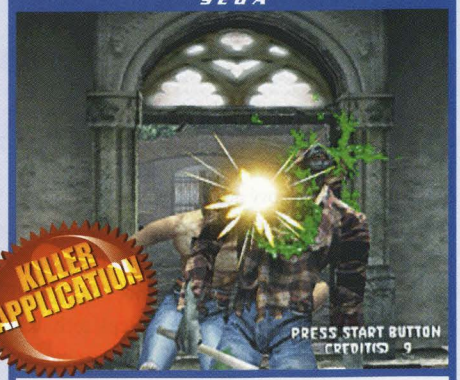
CRI/CRAVE



Škola akrobatického létání nese jméno "Aero Wings". Díky jednoduchému ovládání a příjemné grafice jsou garantovány napínavé lety v nízkých výškách. V hangáru stojí jedenáct Jetu a se třemi přáteli si dokonce můžete nastudovat elegantní lety ve formacích - šetřete již na další ovladače !

The House of the Dead 2

SEGA



KILLER APPLICATION

Bravo, bravo: Sega posílá všechny lovce zombií vybavené světelnou pistolí do domu smrti! Tato hra je hrůzostrašnou hektickou show s výbornou grafikou, která nenechá nikoho, kdo alespoň jednou střílel na pouti růže, chladným. Je to (zjednodušeně) klon "Time Crisis" a "Resident Evila" , i když není tak přímočarý jako střílečka od Namca. Na určitých místech totiž rozhodne to co uděláte o směru vaší další cesty. "The House of the Dead 2" se dodává společně se světelnou pistolí a stojí kolem 3 000,-Kč.

Marvel vs. Capcom

CAPCOM

Jediný 2D titul v 25-ti členném startovacím poli. Typická capcomácká bojovka, která nejméně využívá možností hardwaru, nicméně retro rváči a fanoušci komiksů by si měli tento titul označit!

Hydro Thunder

MIDWAY/KONAMI

Čistou rychlost a akci slibuje automatová transformace "Hydro Thunder". Ve futuristickém závodním člunu za pomoci slušného arsenálu zbraní lovíte na skvěle působivé vodní hladině.

Virtua Fighter 3tb

SEGA

Jeden ze tří nejoblíbenějších zápasnických titulu na automatech je již nyní v prodeji i pro Dreamcast. Již druhý díl svedl mnoho příznivců bojovek ke koupi Saturna a v podobný efekt doufá Sega i nyní.
V porovnání se "Soul Caliburem" zde sice grafika působí trochu suše, bojovky na PlayStationu však, alespoň v tomto směru, strčí lehce do kapsy. Evropské verzi se dostalo (jako satisfakce za dlouhé cekání) několika vylepšení.

Jimmy White's 2: Cueball

VIRGIN

Na PC se titul jmenuje "Billard Nights" a dokáže rozhodně přesvědčit. Jestli to bude platit také pro verzi na Dreamcast, to ještě nevíme. Budeme vás informovat jakmile zjistíme víc.

Dynamite Cop

SEGA

Je ještě jedna hra pro Dreamcast, jejíž jméno bylo pro Evropu změněno. Japonský originál jmenující se "Dynamite Deka 2" dokázal arkádové příznivce zcela nadchnout, bohužel je však tato akční řežba příliš krátká. V evropské verzi velmi rychle dojdete na konec. Do té doby si dostatečně zařádíte na teroristy unesené výletní lodi, použijete šikovně různé zbraně jako třeba slzný sprej, Uzi, nebo granáty. V režimu hry dvou hráčů se rovněž na nic nezapomnělo. Navíc je grafika tak pozoruhodná, že se rádi dáte do "Dynamite Cop" podruhé nebo potřetí.

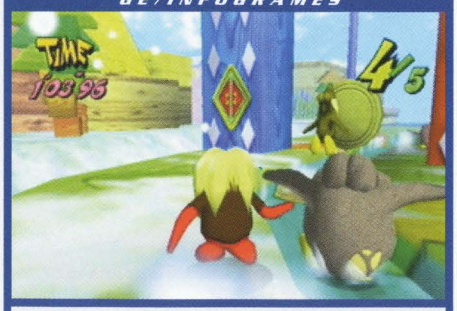
NFL Blitz 2000

MIDWAY/KONAMI

Pokud předchůdce vycházel z automatové verze, potom se objevuje verze 2000 exklusivně pro PlayStation, Nintendo 64 a Dreamcast. Poslední adaptace se chlubí především grafickými parádičkami jako jsou originálu podobní hráči včetně správné velikosti, postavy a mimiky. Jako hlavní trenér můžete navrhovat i vlastní herní tahy. Stejně jako u předchůdců je "NFL 2000" nastaveno na akčně orientované fotbalové představení s robustními obránci, silnými vhazovači a bleskovými útočníky. Díky novému režimu čtyř hráčů ukazuje Midway přesně to pravé pro dokonalou atmosféru párty oslavující výhru vašeho oblíbeného klubu.

Pen Pen

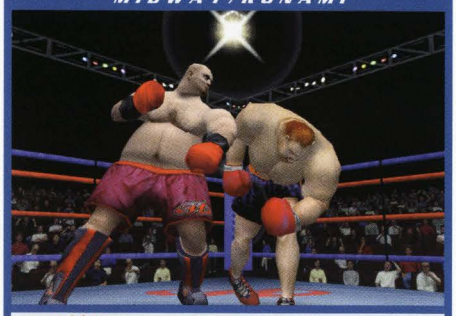
GE/INFOGRAMES



"Pen Pen" byl jeden ze tří startovacích titulu pro Japonsko, a moc redakci MAN!ACu nepřesvědčil. Sice se zvířecímu triatlonu nedá upřít určitá originalita, potěšení ze hry se ale drží stranou: stupen obtížnosti je nevyzrálý, průběh hry jednotvárný a ovládání jde na nervy. Graficky je vše OK, určitá barevná pestrost a vtipně uspořádané okolí se jistě líbí mladším ročníkům, tedy cílové skupině, která je herním programem Dreamcastu poněkud opomíjena.

Ready 2 Rumble Boxing

MIDWAY/KONAMI

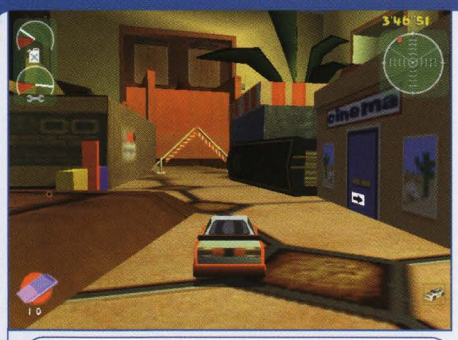


KILLER APPLICATION

Midway je vedle Segy nejpilnější dodavatel titulu pro Dreamcast, zvláště pak můžeme doporučit zbrusu nový "Ready 2 Rumble Boxing". Proti působivému demu na výstave E3 je stupen zpracování detailu všech bojovníku ještě zvýšen, a kromě toho přidal Midway více speciálních efektu do zábavných bojů v ringu. Groteskně vyhlížející boxeři se řežou bez přestávky, realistické oťukávání bylo ve prospěch akčně bohatého boxování vyškrtnuto. Více v testu v tomto čísle.

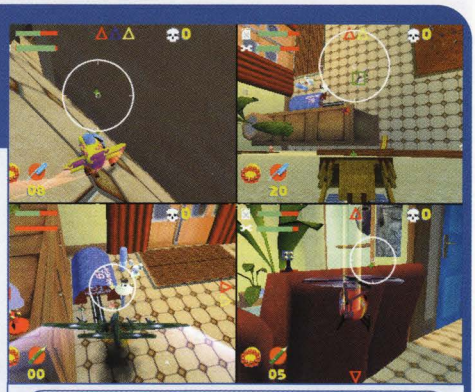
TOY COMMANDER

NO CLICHÉ/SEGA

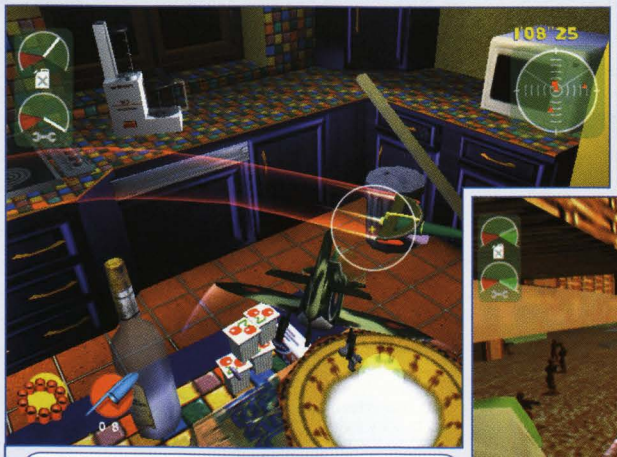


V některých úrovních se zúčastníte i podivných závodů v domě.

S "Toy Commanderem" obohacuje kvalifikovaný tým francouzských programátoru paletu produktu na Dreamcast. V Lyonu sídlící skupina No Cliché je první domácí studiem Segy Europe, vzešlého z vývoje klasického horroru "Alone in the Dark" a Adeline, známé z bestselleru "Little Big Adventure". Ve svém debutu vás nechají Francouzi vklouznout do role Guthy, který musí zpět získat titul velitele hraček od rebelujícího T. Hugolina. V 50-ti misích se jde k Guthymu domu, kde je vše rozděleno do osmi areálu, jako jsou dětské pokoje, kuchyně nebo koupelna. Plně nábytkem vybavenými prostorami se můžete pohybovat celkem 35 vehikly z kategorií bojových a dopravních. Většinou jsou pro každou misi k dispozici tri až čtyři. Úkoly má Guthy tak rozmanité, jako je obsah jeho krabice na hračky. Tak musíte např. helikoptérou nalézat vodní balóny rozptýlené po pokoji a těmito uhasit oheň. Nebo zaujmete místo za volantem Matchboxu, abyste na krkolomné trati. I přátelé čistých střeleckých akcí se dostanou k tahu, když mají stíhacím modelem potápět ponorky ve vane nebo zlikvidovat dělostřelecké věže vedle umyvadla. Ani samotní stratégové nepřijdou u této války hraček zkrátka. Malým náklaďákem totiž mohou posbírat plastové vojácky a rozmístit je tak, aby je poslali do boje z takticky výhodných pozic.. Výrobce slibuje více než 50 hodin sólového hraní, k tomu si připočítejte i režim čtyř hráčů v různých variantách, jako Deathmatch nebo Capture-the-flag. Vedle nádherné grafiky nadchne "Toy Comander" mnoha detaily. S veškerými objekty smíte manipulovat. Tak můžete salvou ze samopalu ovládat vypínače světel a vodovodní kohoutky nebo prohánět domácí kočku, se svým tankem můžete shazovat nádobí se stolu nebo s helikoptérou sbírat kostky cukru a házet je do horké čokolády.



Čtyři hráči se na dělené obrazovce setkají ve vzdušných soubojích.



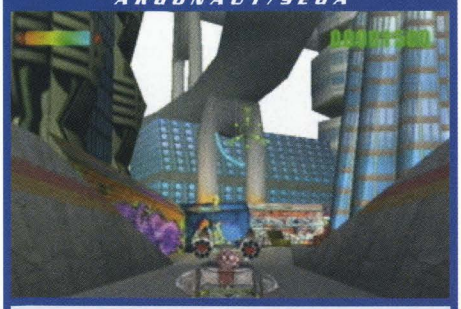
Hrdina Guthy se postará se svými hračkami v obývacím pokoji a kuchyni, jakož i dalších místnostech o nepořádek.

Trápení zvířat: po kočce můžete střílet tužkovou municí.

Recenze v tomto čísle.

RED DOG

ARGONAUT/SEGA



Pro Segu pracuje firma Argonaut ("Croc 2") na efektní syntéze akční a závodní hry, která by mohla být tou pravou zábavou v režimu více hráčů. Usadíte se v kokpitu pancéřované buginy a vypálíte svému soupeři svůj arzenál do plechu. Četné zvláštnosti propůjčují "Red Dog" potřebné koření, další detaily Argonaut tají. Co ale víme: avízovaná internetová podpora se zabudovat nemohla.

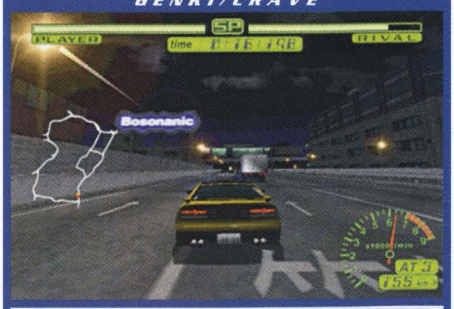
SEGA BASS FISHING

SEGA

Paráda: Sega se nebojí zahrnout do startovacího programu pro zdejší luhy nezvyklou animaci chytání ryb. Japonská verze ("Get Bass", (importní test v MAN!AC 6/99) se našemu redakčnímu rybáři Olli Ehrlemu líbila tak, že celé dny dával s radostí na vědomí hmotnostní údaje svých úlovku. Přiložený ovladač na rybaření dával jen nerad do hrubě nemotorných rukou svých kolegu, kteří si nechtěli rybářskou fascinaci nechat uniknout. "Sega Bass Fishing" se dostává na pulty se speciálním ovladačem ve stylu rybářského prutu.

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

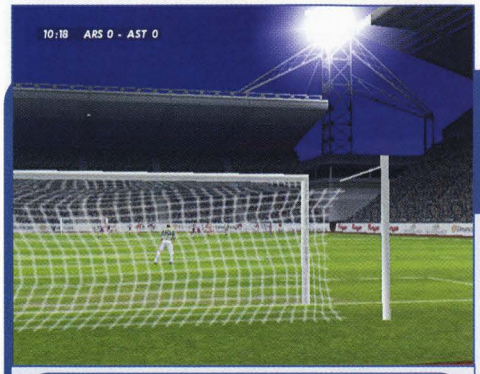
GENKI/CRAVE



Následovník hry "Tokyo Highway Battle" má proti četným konkurentům těžké postavení. S pouze jedinou dráhou honička po dálnici nemotivuje zas tak moc dlouho. Jinak jde o vizuálně excelentní krátkodobě zábavný herní zážitek.

UEFA STRIKER

RAGE/INFOGRAMES



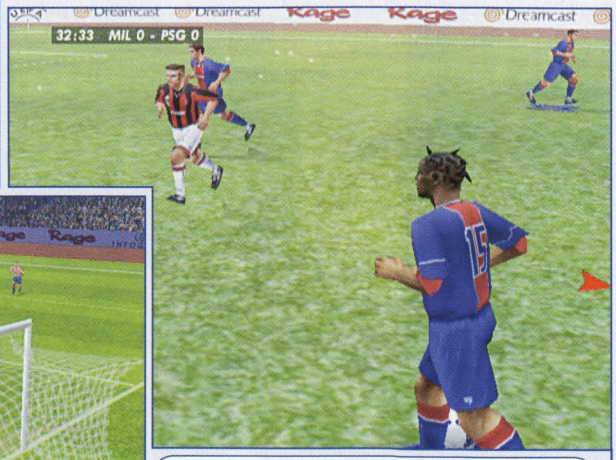
Kde jsou moje brýle ? Kamera za brankou poskytuje neobvyklé pohledy do vnitřku stadionu.

Při naší návštěvě anglického studia Rage jsme dostali k nahlédnutí předběžnou verzi, nyní dorazila žhavě očekávaná plná verze. Rychle odložila polovina redakce MAN!ACu práci a postavila se do fronty před náš Dreamcast v očekávání souboje. Nabídka zajímavých charakteristik je překypující, díky licenci UEFA si můžete zahrát všechny evropské soutěže, jakož i mistrovství Evropy. "Euro Super Trophy" se odhaluje jako evropská liga, vytvářet si můžete i vlastní pohárové a ligové soutěže. Dodatečně byla zakomponována i další kontinentální mistrovství, jako "Copa America", tyto však musíte nejprve vyhrát.

Protože dosud ještě žádný (fotbalový) mistr nespadl z nebe, vydáte se nejprve na tréninkovou plochu. V šesti dovednostech(střelba, pasy, volný kop, atd.) musíte nejprve prokázat svůj talent. Pak se jde na plac - žrát trávu! Akční průběh hry se postará o četné brankové šance. Tak se odehrává zábavný a nekomplikovaný děj, který zanechal již v předcházející verzi skvělý dojem. Především v opakování ve zvětšeném formátu poznáte působivě vysoký stupeň detailu dokonale trénovaných fotbalistu. Svaly na nohách vidíte stejně přesně jako jejich boule v kalhotách (hmm). Odlišné účesy propůjčují m u ž ů m k o n e č n ě pravý punc osobnosti - časy polygonových klonů jsou s Dreamcastem definitivně pryč. Všechna jména hráčů jsou originální, údaje však patří ještě k uplynulé sezóně.

Z těsné blízkosti doprovázíte své muže při pochodu na zelený trávník.

Olé, olé, vyhrajeme, vyhrajeme.



Takto vypadá vysněný fotbal: pohyby přesně jako živé (vlevo nahoře), napínavé scénky z prostoru u branky (vlevo dole) a reálně vypadající aktéři.

Blaze střílí na ostro

S touto světelnou pistolí se míří zvlášť dobře – díky laserovému zaměřovači!

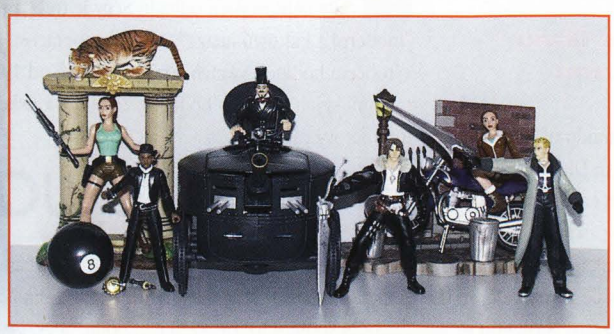
Pokud míříte na obrazovku, objeví se tam malý červený bod – přesné míření se tak stává hračkou pro děti. Z bezpečnostních důvodů se dá laserový zaměřovač i vypnout. Rychlopalba nebo automatická palba se volí posuvným spínačem, otočné kolečko slouží k jemnému doladění. Vedle laserového zaměřovače nabízí "Falcon" další zvláštnost: při střelbě pociťujete slabý zpětný náraz. Výsledek: za cca 2 200,-Kč obdržíte skvělou světelnou zbraní, která je sice poněkud těžší, díky laserovému zaměřovači však poskytuje jistotu ve střelbě jako žádná jiná světelná pistole.

Firma Blaze má v programu také první doplňkové příslušenství pro Dreamcast. Za cca 600,-Kč prodávájí dvoumetrové prodloužení ovladače.

Wild Final Lara

V sousedním Německu jsou velice populární figurky oblíbených hrdinů videoher. Firma Maro tam nabízí figurky pro „Final Fantasy 8", „Tomb Raider" i k sci-fi westernu „Wild Wild West".

„Final Fantasy 8" je k dispozici vedle zobrazených figurek Squalla a Seifera šest dalších, mezi nimi i oblíbená Rinoa , nebo Quistis Trepe. Každý charakter má i svou vlastní zbraň. Nejlépe vybavení jsou však hrdinové z hitu „Wild Wild West", který bude v příštím roce předělán i na videohru. Dr. Loveless se pohybuje na svých pavoučích nohách nebo v tanku. James West je k mání dokonce ve více verzích, jednou na kole, jindy s explozívní koulí v originální velikosti. Lara Croft se objevuje v šesti sadách. Takže oblíbenou superženskou zažijete na její motorce , se dvěmi kulomety v "Area 51" nebo v boji proti Yettimu. Zobrazené sady a další figurky k odpovídajícím hrám stojí v přepočtu 400,- až 800,-Kč, našinci zbývá jenom závidět.



Take 2 shrábnul dva

Rozvíjející se vydavatel zvětšuje svoji škálu her nákupem a akciovou spoluúčastí v jiných firmách.

Akční hra „Halo" od Bungie Software se má pod hlavičkou Take 2 objevit také pro Dreamcast

Take 2 Interactive se neustále rozvíjí. Před nedávnem získali 19,9 % firmy Bungie Software. Tento americký vývojářský tým náleží k hlavním producentům her pro Apple Macintosh, jejich nejznámějším PC produktem je fantastický strategický titul „Myth 2". Zajímavost pro vlastníky Dreamcastu: graficky působivá akční hra pro tři osoby „Halo" nemá být k dispozici jen pro PC, ale má se objevit i pro novou konzoli od Segy.

S převzetím DMA Design („Lemmings") si Take 2 také připojil tým stojící za gangsterským eposem „GTA 2". Prodejní částka jedenácti milionů US dolarů v hotovosti přešla na Infogrames, kteří v návaznosti na letošní převzetí Gremlinem přešli do vlastnictví DMA.

Take 2 tak mohl koupí učinit skutečný úloveček. Do konce října se u „GTA 2" a předchůdců očekává obrat 50 milionů dolarů. Zájem hráčů o kriminálnické akční honičky je obrovský: PC demoverze byla během dvou týdnů stažena z Internetu přes 600.000 krát.

Krátce po prodeji, vynálezce „Lemmings" a zakladatel DMA Dave Jones překvapivě opustili podnik proto, aby byli kmotrem nového týmu. Pravděpodobně vstoupí s novým vývojářským studiem přímo na trh konzolí příští generace. O osudu nedokončených produktů DMA, jako je „Taktics" nebo „Clan Wars" zatím nic konkrétního nevíme. Zcela jisté je jen to, že Skotové budou v budoucnu vyvíjet pro PlayStation 2.

Lucasarts zastavují Indyho

Opět přerušuje tento americký tým výrobu očekávaného projektu pro PlayStation.

LucasArts jak se zdá, má své obvyklé problémy s konzolí od Sony. Potom, co již titul „Star Wars: Episode 1 Racer" skončil v datové nirváně, byl předčasný konec přidělen i žhavému titulu o oblíbeném archeologovi.

Před tímto oznámením si našla svou cestu na PlayStation adventura k novým Star Wars, která dle našeho názoru pokazila všechny dobré dojmy z celkem zajímavého kinohitu.

COMING SOON

NEJŽHAVĚJŠÍ TITULY:

LISTOPAD			
TITUL	VÝROBCE	SYSTÉM	ŽÁNR
World Driver Championship	Midway	N64	závodní
Worms Armageddon	Infogrames	N64	originální
Action Man	Hasbro	PS	akční adventura
Crash Team Racing	Sony	PS	závody
Tomb Raider 4	Eidos	PS	akční adventura
Sega Bass Fishing	Sega	DC	rybaření
Soulfighter	Mindscape	DC	akční

PROSINEC			
TITUL	VÝROBCE	SYSTÉM	ŽÁNR
Gran Turismo 2	Sony	PS	závodní
Discworld Noir	GT	PS	adventura
Dune 2000	EA	PS	strategická
Plasma Sword	Virgin	DC	bojovka
Shadowman	Acclaim	DC	akční adventura
Ruff & Tumble	GT	N64	3D plošinovka
NBA Live 2000	EA	N64	sportovní
Supercross 2000	EA	N64	sportovní
MTV Sports: Snowboarding	THQ	PS	sportovní

LEDEN			
TITUL	VÝROBCE	SYSTÉM	ŽÁNR
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	DC	akční adventura
Um Jammer Lammy	Sony	PS	hudební
Nuclear Strike	THQ	N64	akční
Virtua Striker 2	Sega	DC	sportovní
Test Drive 6	Infogrames	DC, PS	závodní
South Park Rally	Acclaim	N64, PS	závodní
International Track and Field 2	Konami	PS	sportovní

Namco-nostalgie na N64

Konečně zasáhl trend konverzí retro her i konzoli od Nintenda

Fandům klasických automatů bylo zatím přáno jen na PlayStationu . Samotné Namco vykouzlilo šest CD s velkým výběrem klasiky od „Bosconian" až po „Xevious". Takže nyní budou moci majitelé N64 probudit dávno zapomenuté herní pocity. „Namco Museum 64" bude obsahovat šest klasických her této tradiční japonské firmy. Bez zbytečného nahrávání ve stylu PlayStation dostanete na vaši domácí obrazovku tyto oldies tituly: „Pac-Man", „Ms. Pac-Man", „Dig Dug", „Galaga", „Galaxian" a „Pole Position" .

Ilegální hazardní hra od Nintenda?

Jedna americká kancelář žaluje firmu Nintendo za prodej sběrných karet Pokémon.

Po tom, co byli karty uvedeny na trh, má Nintendo of America na krku další malér. Jedna právnická firma ze San Diega zažalovala jménem několika dětí Nintendo a výrobce sběrných karet Wizards of the Coast o náhradu škody. Podle názoru právních zástupců provozují tyto firmy ilegální hazardní hry, neboť děti musí zaplatit proto, aby si mohly hrát se všemi kartami a ve skutečnosti je závislé na náhodě, zda sada obsahuje málo se vyskytující, a tím hodnotné karty. Nintendo se tváří klidně, zmíněná právní kancelář již devětkrát s podobnými žalobami proti jiným výrobcům ztroskotala.

Interact na to jde s citem

Ovladač „Dual Impact" je k mání jen s povrchem „Soft Touch.

Tvarově pěkné modré pouzdro poskytuje neklouzavý povrch, dva silné vibrační motůrky se postarají o intenzívní prožitek ze hry. Trvalou palbu nebo jiné extra zvláštnosti však ovladač neposkytuje. Celkově nás, ale moc nepřesvědčil. Ovládací kříž se pohybuje poněkud ztuha. Kromě toho se tlačítka Select a Start nepochopitelně posunuli víš o tolik, že na ně lze dosáhnou jen s přehmátnutím.

Pokud vás ale osloví nezvyklý design, pak je tento ovladač akceptovatelnou alternativou k "Dual Shocku" od Sony.

Francouzi na pochodu

Zatímco firma Infogrames dosahuje rekordních obratů, přebírá Titus většinu akcií Virgin Interactive.

Francouzský výrobce Infogrames je na nejlepší cestě převzít na celém světě mocenskou pozici v herním průmyslu. Právě ohlásili obrat ve výši 316 milionů dolarů za uplynulý obchodní rok. Tímto zvýšil svoje výnosy z prodeje o 37% proti předcházejícímu období. Avšak cíle, které si zakladatel a prezident Infogrames Bruno Bonnell stanovil jen pro americké obchody se pohybují v daleko vyšších dimenzích. Pro rok 2004 je deklarovaný cíl obratu ve výši dvou miliard dolarů

Rovněž Titus rozšiřuje svoje postavení. Firma založená v roce 1985 je jedním z prvních evropských vývojářských týmů pro PS2. K tomu je třeba připočítat úplnou kontrolu kolosu Virgin Interactive, získanou nákupem pořádného balíku akcií.

INFOGRAMES

Dreamcast na pulsu doby

Sega zveřejnila spolupráci se švýcarskou hodinářskou značkou Swatch.

Podle nejnovějších odhadů Segy je třeba propůjčit nové konzoli "moderní a kultovní image", a to v kooperaci se světově známým výrobcem hodinek Swatch. Švýcaři prodali od 1983 již přes 250 milionů svých pestrých hodinek, zavedli v loňském roce tzv. internetový čas, který 24 hodinový den dělí na 1000 „Swatch-beatů". Tato časová jednotka by se měla uplatnit ve světě videoher od Segy. Takže by se do Dreamcastu integroval přijímač, který by konzoli spojoval s hodinkami Swatch. Dalším těžištěm spolupráce by mělo být, podle Segy, „vytvoření nových her s využitím kreativity Swatch a Segy". Zbývá jen doufat, že budeme uchráněni Dreamcastu v designu Smart...

swatch

KRITIKA VIDEOHER

Hodnocení expertů

MAN!AC hrají:

Final Fantasy VIII (PS)
Tahle sága dovede zaměstnat fakt na dlouho.

Ready 2 Rumble Boxing (DC)
Skvělá grafika, skvělý box i pro dva

Trickstyle (DC)
Zábava sice spíše pro jednoho, díky extrémně zpomalenému multiplayeru.

Dino Crisis (PS)
Dinosauří dobrodružství ve stylu Resident Evilu a přece jiné.

Wip3out (PS)
Wip3out neznáte, pokud jste nezávodili ve třídě Phantom.

NHL 2000 (PS)
Zábava hlavně pro dva hráče, potěší i díky češtině.

Test & kritika

MAN!AC hodnotí vždycky přísně každou hru. Testovány jsou ovšem jenom cartridge a CD, které jsou předloženy ve „finální" verzi a obsahují všechny herní prvky, stejně jako všechna grafická a zvuková data. Beta verze se objevují v oddělení "preview" , kde jsou představovány. Ale běda, pokud se hra dá otestovat: profík s minimálně desetiletými herními zkušenostmi se jí dostane pořádně pod kůži, zkoumá originalitu hry, grafiku a zvuk, srovnává daný titul s konkurenčními produkty a nakonec vyřkne svůj nemilosrdný ortel. Ten si můžete přečíst ve sloupečku pro osobní mínění, zatímco v hlavní části testu je hra neutrálně popsána. Oficiální novinky naleznete v „testech", pohledům do USA nebo Japonska se budeme věnovat v sekcích „Sony Dimension" nebo „Dreamcast Domain" .

Hodnocení & procenta

Názory těch, kteří hru testovali, se odrážejí v hodnocení. Ovšem nikdo z testujících nerozhoduje sám o úspěchu nebo neúspěchu dané hry v testu. Několik redaktorů novinku důkladně rozebírá a hodnocení prodiskutovávají až do posledních detailů . Pod pojmem grafika se hodnotí ztvárnění a animace všech postav a efektů, stejně jako pozadí. Svou roli hrají množství, kvalita a technické provedení: pokud je v nové plošinovce firmy "Zkusimetoprodat" jenom jedna postava, která se trhaně pohybuje sem a tam na dvoubarevném, neprofesionálně provedeném pozadí, zatraceně to zavání hodnocením 10 až 15 procent. Oproti tomu když nová hra od "Mitoaleumime" nabízí různorodé světy s precizně provedenými efekty dnů a noců, s absolutně plynulou animací a 128 polygonovými monstry, necháme se strhnout k hodnocení grafiky přes 90 %. Zohledňovány jsou i intra a mezihry, ale hodnocení grafiky mohou zvýšit jen o několik bodů.

Podobně je tomu i u zvuku: hudba a efekty se posuzují podle různorodosti, originality a kvality. Doplňuje hudební doprovod atmosféru hry nebo jde jen o znervózňující slátaninu určenou pro každý lobyčejný reproduktor? Hodnocení zrovna tak ovlivňuje dabing, soundtrack a doprovodné zvuky. Grafika a zvuk jsou sice důležité, ale pro vás je stejně nejdůležitější hodnocení zábavy ze hry. To zahrnuje všechny herní a technické aspekty: strukturu levelů, ovládání a flexibilitu herních postav, různorodost, nebezpečí, gagy a hádanky, dramaturgii, atmosféru a komplexnost. Zkrátka jak moc potěší, když převezete úhlavního nepřítele, vracíte-li se rádi i po delší době k dané hře, vyžadují-li hádanky, nepřátelé a překážky vaši pozornost až do konce? Důležité je, jak dlouho trvá, než se dostanete do hry a jak dlouho vám vydrží.

Jenom hry s oceněním zábavy ze hry 85-ti % a více získají toto ocenění.

Nejlepším hrám a hrám, které byli toužebně očekávány, věnujeme rozsáhlý XXL-test s dodatečnými informacemi jako jsou tipy a triky z první ruky, srovnávací tabulky nebo interview.

Zub času

Ačkoli udáváme naše hodnocení zábavy ze hry jako „absolutní" (hra s 90 procenty bude výborná i za rok), existují i tituly, které v průběhu doby ztrácí svůj půvab. Šílená řada updatů sportovních her („FIFA ", „NHL" & spol.) a rychlý vývoj v oblasti 3D grafiky vedou k znehodnocení nedávno skvělích titulů. Pokud se ale objeví nejnovější provedení nějaké starší hry v Evropě oficiálně až po 18-ti měsících od našeho testu originálu, zaručeně ztratilo už pár bodů ze zábavnosti.

Tato hra se může hrát se speciálními ovladači.

Hra vychází na jednom nebo více CD nebo je dodávána jako cartridge. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

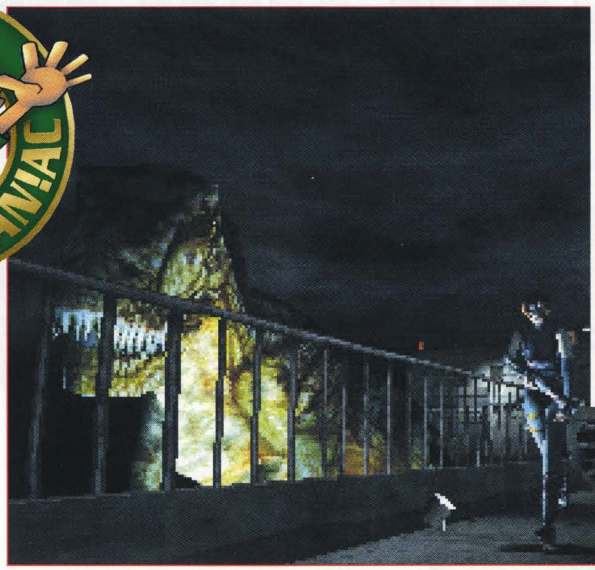
Tato hra je ozvučena systémem Surround.

Herní pozice se ukládají na paměťovou kartu.

Tato hra podporuje Rumble-Pak (N64), popř. Dualshock (Sony)

Tato hra obsahuje mód pro dva nebo více hráčů.

Dino Crisis



Honem pryč! Na gigantického Tyrannosaura Rexe nemůžete zapůsobit mizernou dávkou broků. Zde pomůže jen útěk.

Maličtí dinosauři pro vás mohou být nebezpeční jen ve velkém množství

Pteranodon podniká nálet: když jste venku, musíte neustále počítat s útokem ze vzduchu.

Odvolání poplachu pro všechny drsňáky: evropská PAL verze nebyla ani prostříhána, ani zmírněna zeleně krvácejícími dinosaury.

PS Shinji Mikami. To je jméno tvůrce série „Resident Evil". Svou novou noční můrou „Dino Crisis" rozsévá tento Japonec znovu strach a hrůzu – bez vrčících zombie, jakož i strnulé renderované grafiky. Tato hra začíná záchrannou akcí na jednom vzdáleném ostrově: člen speciálního komanda byl při hledání tajného zbrojního projektu propašován do mystického vojensko-výzkumného zařízení na ostrově Ibis. Při svých tajných pátráních narazí nečekaně agent „Tom" na Dr. Kirka. Ten do tragické nehody před třemi roky pátral po nevyčerpatelném, ekologickém zdroji energie a od té doby byl považován za nezvěstného. Agent maskovaný za vědce informoval své hlavní velitelství, které vyslalo čtyřčlenný tým, aby letadlem transportoval dr. Kirka. Při přistání na ostrově se jeden člen ztratí. Už jen ve třech vnikají elitní bojovníci do liduprázdného vojenského komplexu…

Vy vniknete do role Reginy, ženské členky tria. Zatímco počítačový expert hledá vchod do řídící centrály, porozhlédnete se se svým kolegou Gailem po vnějších zařízeních. Křížovým ovladačem pohybujete zrzavou dívkou a pokud současně stisknete tlačítko čtvereček, můžete běžet poklusem. Akčním tlačítkem otvíráte dveře, prohlížíte předměty nebo střílíte ze svých zbraní. Regina ovládá na rozdíl od členů jednotek S.T.A.R.S., osvědčených proti zombiím, otočku o 180°, pomocí které může bleskurychle prchat jiným směrem nebo zaútočit. Nalezené předměty jako klíče, munici, léky nebo zbraně používáte v přehledném inventáři. Tip: mějte připravenou tužku a papír, protože se důležité rady a číselné kombinace neukládají automaticky do menu a vy je přesto budete potřebovat!

Tato počítačová místnost slouží jako místo pro ukládání: až 15 herních pozic se vejde na jednu paměťovou kartu.

Při vašich prvních krocích vám padne do očí markantní rozdíl oproti „Resident Evilu": místo abyste se vlekli s polygonní postavou strnulým, předem daným pozadím, pohybujete Reginou ve skutečném čase a 3D okolí (podobně jako v „Metal Gear Solidu"). Propracovaná umístění kamer s měnícími se perspektivami zůstala zachována a razantní „Scrolling" byl rozšířen. Např. když běžíte po chodbě, zaujme kamera pevnou pozici za polygonovou Reginou a ukazuje vaše kroky ze stále stejné vzdálenosti.

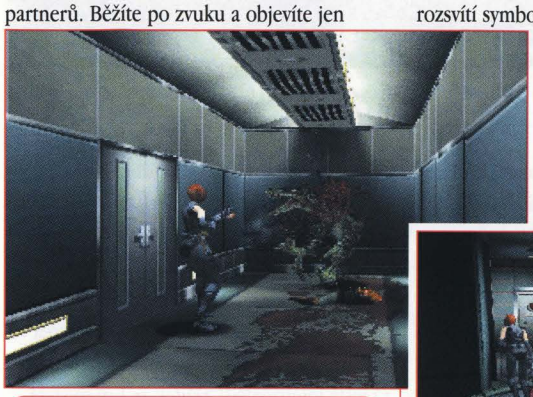
! Zdařilá odbočka: Capcom sice z větší části převzal koncept „Resident Evilu", ale „Dino Crisis", nejenom po grafické stránce, neztrácí svou tvář. Zatímco firemní zombárny se stále více přiklánějí ke střeleckým orgiím, u dobrodružství s dinosaury se nedostanete daleko bez řádné porce mozkové činnosti. V poslední třetině jsou hádanky navýsost náročné, bez prostorové představivosti si na nich vylámete zuby. Nepozorné hazardéry také potěší inteligentní dinosauři – bez úhybných manévrů a zpětné taktiky představujete vítanou potravu pro Tyrannosaura Rexe & spol. Co mě ale trochu vadí, je malý rozsah „Dino Crisis". Zkušení hráči celou hru napoprvé dohrají pod deset hodin – ovšem jsou zde přeci jen tři různé konce. ts

Tyrannosaurus Rex je znovu tady: vrtulník, který jste si vzali na pomoc, to monstrum zničilo, takže vám zbývá jen...

...útěk do budovy. Je to hloupé, ale výtah je mimo provoz, a vy musíte odvést pozornost zvířete.

Na FMV intru se vývojoví pracovníci řádně zapotili a vyprodukovali doprovodný film na nejvyšší úrovni. V předehře trvající minuty zažijete skok padákem výsadkového týmu a první střetnutí s gigantickým Tyrannosaurem Rexem.

Po krátké chvilce hry poznáte další rozdíl: právě když jste reaktivovali generátor proudu, slyšíte výstřely a výkřiky vašich partnerů. Běžíte po zvuku a objevíte jen



Obzvlášť nepříjemní „společníci" jsou raptoři. Útočí zuby a drápy.

krvavou stopu. Najednou skočí vaším směrem přes okolo stojící kontejnery prskající zvíře. Ztuhlí hrůzou poznáte vašeho protivníka: dinosaurus. Snažíte se utéct pryč, ale prehistorické stvoření vás pronásleduje rychlými kroky. „Útěk dalšími dveřmi", bleskne vám hlavou. Dveře se se skřípotem otevřou a vy si myslíte, že jste v bezpečí. Ale ani ne o úder srdce později přeskočí dinosaurus mohutným skokem plot a vpadne vám do zad. Tasíte zbraň, zamíříte a skolíte monstrum několika výstřely. Toto první setkání předznamenává další průběh hry. Na rozdíl od těžkopádných zombií máte co do činění s hbitým prehistorickým stvořením řídícím se instinkty, které se nedá ve skutečném prostředí zadržet zábranami jako dveřmi nebo závorami. Pokud vám v „Resident Evilu" stačilo jednoduše opustit místnost, abyste se zbavili neživé chásky, v „Dino Crisis" se musíte mít pořád na pozoru. Například při některých útocích se rozsvítí symbol "Danger" a vy musíte co nejrychleji mačkat ovladač, abyste danou situaci přestáli. Různí plazi (mezi jinými Pteranodon, Velociraptor i gigantický Tyrannosaurus Rex) navíc nejsou žádné

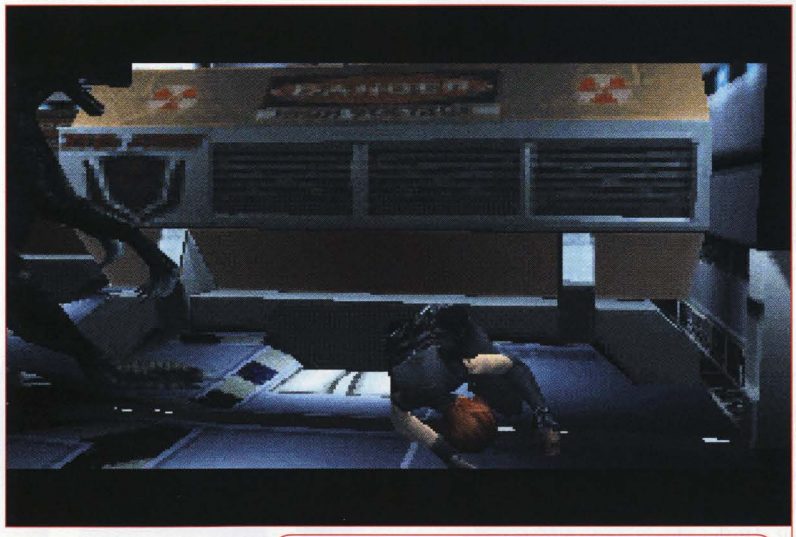
Poznamenána bojem: Regina si drží ránu po souboji a zanechává výraznou krvavou stopu.

hloupé hromady masa, ale chovají se v každé situaci jinak. Takže pokud kolem vás poskakují malí minidinosauři a koušou jenom zezadu, značně vás udiví, když tito trpaslíci přejdou do čelního útoku. Váš aktuální zdravotní stav můžete vyčíst přímo z Reginina držení těla: pokud je pokousána, ztratí krev a začne kulhat. K uzdravení slouží balíčky léků, prostředky k utišování krvácení nebo oživující prostředky. Aby to nedošlo tak daleko, smíte ty agresivní potvory složit veškerými zbraněmi. Jako základní vybavení máte nejdříve připravenou pistoli. Avšak v průběhu dobrodružství najdete výrazně lepší arzenál jako granátomety nebo brokovnice, které se dají s příslušnými upgrady ještě vylepšit. Munici stejně jako léky naleznete v chodbách, schované za regály nebo v červených, zelených nebo žlutých odkládacích skříňkách na stěnách. Avšak abyste poslední jmenované otevřeli, potřebujete jednu nebo více pojistek, zato ale smíte sáhnout zpětně do všech aktivovaných a předměty smíte převzít do svého omezeného inventáře.

Na vaší cestě vojenskou základnou neustále narážíte na zajištěné dveře, které povolí jen s odpovídajícími klíči a hesly. Kromě všeobecně známých hádankách s bednami nebo vypínači se musíte častěji utkat s různými

Silné ženy: kolegyně Lara Croft předvedla, jak se odsunují předměty vážící tuny. Regina to umí taky!

počítačovými systémy, abyste zformátovali kódové karty, zapnuli výtahy nebo otevřeli nouzové východy. Jenom tak můžete proniknout k Dr. Kirkovi a objasnit tajemství ostrova Ibis. Na určitém místě aktivně zasáhnete do dalšího průběhu příběhu: oba vaši partneři přijdou každý se svým plánem a vy se musíte rozhodnout pro jednu možnost. Když zvolíte Gailův plán, bude na vaší další cestě více bojových situací; když se přikloníte na Mikovu stranu, máte před sebou více hádanek. Podle toho, jak postupujete, zažijete jeden ze tří různých konců. Pokud jste úspěšně přestáli dinosauří krizi, získáte v závislosti na výkonu nové pomůcky, zbraně nebo můžete absolvovat tréninkový kurz, který je časově omezen a vy postupujete proti množství dinosaurů.
O ještě intenzivnější zážitek ze hry se stará vynikající podpora Dual Shocku, který nechá roztřást vaše ruce bez přechodu od lehkého chvění až po silný třes. os



To bylo těsné: padajícímu kontejneru můžete uniknout, ale hladový dinosaurus už čeká.

! Nový hororový šok od Capcomu přestál skok od statických, předem daných pozadí ke grafice ve skutečném čase. Díky nové technice včetně razantnějších pohybů kamerou zažijete svůj lov na dinosaury ještě intenzivněji než zombácká dobrodružství od stejného výrobce – zejména zvířata jsou skvěle animována a hbitě se pohybují po výzkumné stanici. Překvapivé útoky nebo častější výskyt obřího Tyrannosaura Rexe vám často hrůzou svážou ruce – především ve druhé půlce hry je napětí vzladěno na maximum. Soundtrack s částečně nervními melodiemi tomu napomůže. Proč se pozapomnělo na maličkosti jako ukládání kódů, to ví asi jenom váš kolega Cooper – a toho sežral Tyrannosaurus Rex. os

ZÁBAVA 85%

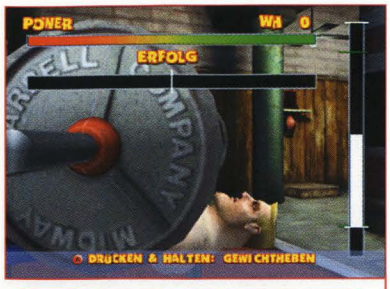
DINO CRISIS

VÝROBCE: CAPCOM
SYSTÉM: PLAYSTATION
CENA: CCA 2000,-
GRAFIKA: 84% | ZVUK: 71%

Krátké, ale intenzivní 3D dobrodružství ve skutečném čase s hbitými dinosaury a vysokým podílem hádanek.

Oblečení: elegantní agentovská čerň, ohoz jak pro školačky nebo sexy svůdné prádélko s podvazky – co byste si vybrali? (obrázky zleva doprava)

Ready 2 Rumble Boxing



Vytrvalostí k mistrovství. V tréninku zlepšíte atributy vašeho boje.

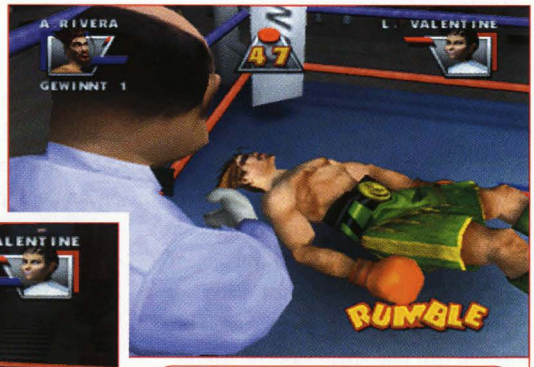
Gentlemani nemají v ringu místo: počkejte si až se Brazilka Selene Strike vzpamatuje z vašeho těžkého levého háku .....

DCS „Let us get ready to rumble !" se stal Američan Michael Buffer známější než většina boxerů, které v posledních letech uváděl. Z toho chce nyní Midway profitovat, když se jí jako prvnímu softwarehausu podařilo získat Michaela a jeho legendární (a zákonem chráněný) výrok pro boxerský titul.

Jak se ostatně dá od tradičního výrobce automatů očekávat, je herní princip „Ready 2 Rumble Boxing" čistě akční.

V arkádovém režimu se dostáváte jako jeden ze 13 boxerů přímo do arény tak, abyste svého CPU-protivníka či spoluhráče poslali k zemi. Jedno zda nyní zvolíte něžnou studentku Lulu Valentine nebo tlustého zápasníka Salua Tua, i přes odlišné výkonové hodnoty budete borce ovládat stejně jednoduše. Přes analogový stick nebo kříž protancujete ringem, přes čtyři tlačítka sázíte vysoké resp. nízké rány a kryjete si obličej či tělo postraními tlačítky. Kombinací pohybových a úderových tlačítek nabádáte své alter ego k tvrdým přímým úderům, čelisti drtícím spodním hákům, drsným výměnám do žaludku či speciálním útokům. Vedle své energie je třeba sledovat také sloupeček úderů. Čím plnější je lišta, tím více trpí váš soupeř při zásahu. Vtipné je Rumble-kombo: skvělé akce jsou odměněny písmenkem. Pokud máte kompletní slovo „Rumble", můžete provést drsný megaútok.

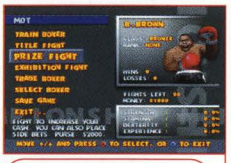
Vedle skrytých charakterů motivuje především modus mistrovství k natažení rukavic. S některými nařvanými debily a vyzáblými sportovci založíte vaši boxerskou stáj s cílem získání titulu mistra světa. Přes sérii soubojů o ceny zajistíte vašim chráněncům zkušenosti a sobě balík peněz, který investujete do tréninku. Ten je potom realizován v minihrách: v nich je třeba na povel bušit do pytle s pískem nebo s citem roztancovat boxerský míč. Přes povinné souboje o titul se vydřete nakonec nahoru do světové elity. sf



1...2...3...: Delší pauza navrátí energii do ochablého těla.

Žádná šance: Hřmotný útok mohou zablokovat jen profíci. Většinou končíte po letu vzduchem na prknech.

BOX ve hrách většinou moc nepřekvapil a dlouho nebavil, ale teď pozor! Přichází hra, která chytne i skalní odpůrce Rockyho! Tenhle box sám sebe nebere tak vážně a užijete si s ním rozhodně spoustu legrace.



Svojí postavu si můžete postupně zdokonalovat.

Tento boxerský titul od Midway je skutečným garantem dobré nálady. Je jedno, zda do sebe bušíte s kámošem nebo se poperete s počítačem řízeným protivníkem, v ringu roste atmosféra během několika sekund. To je dáno především zdařilou grafikou a vtipnými bojovnými animacemi: jednotlivé figurky mají svůj vlastní charakter, dochází u nich ke krvácejícím nosům, opuchlým očím a při KO padají teatrálně k zemi jako zfaulovaný útočník fotbalové ligy. Jednoduše pobaví vyzkoušet si všechny postavy a nezvykle to motivuje k zisku bonusových charakterů. Rovněž i ovládání se povedlo: tahy nejsou sice tak bujné a vypilované jako u Tekkena, pro boxování však máte dostatek variant. Vytrvalí rváči však se radují nad jednoduchým, ale promyšleným modulem mistrovství světa. sf

ZÁBAVA 85%

READY 2 RUMBLE BOXING
PRESS START BUTTON

VÝROBCE	MIDWAY
SYSTÉM	DREAMCAST
CENA	CCA 2200,-
GRAFIKA	82%
ZVUK	73%

Prvotřídně designované představení v boxu: zábavná bojová akce bez velkých taktických nároků.

Formula One '99

Ve svém Ferrari se právě protahujete kolem jezdce z mladé závodní stáje 'British American Racing'.

Ve vnější perspektivě se můžete dívat dozadu tak, jak jste zvyklí - zmáčknutím tlačítka.

studio 33

Studio 33 se zcela a naplno upsalo závodnímu sportu. "Newman Haas Racing" je prvotní dílo vývojářského studia založeného v roce 1996, si za téma vybralo v USA oblíbené závody Indy-Cars. Jestliže na tomto titulu pracovalo jen 14 lidí, rozrostlo se osazenstvo pro "Formuli 1 '99" a jeden tajný projekt již na 35 osob. Svou slabost pro závodní hry dokazuje tým koneckonců na dráze v anglickém Liverpoolu. Tam se pravidelně trénuje, aby při každoročních závodech proti konkurenci Bizarre Creations získali mistrovský pohár.

Královská třída motoristického sportu je vždy plná překvapení. Sotva by někdo věřil, že by se dala sezóna rozhodnout v půlce, ale najednou je všechno jinak, než si všichni mysleli. Také tento rok se opět ukázalo, že technická dominance a jízdní genialita ještě dlouho nezajistí trůn mistrovství světa. Náhoda, štěstí a lidské slabosti přinášejí do od přírody fádního ukrajování kilometrů neustále něco nového.

O nic méně napínavá není ani každoroční otázka, zda Psygnosis tentokrát postaví na nohy takovou simulaci Formule 1, která by zvládla to, co bylo výše řečeno. Jako červená niť se táhnou principielně zdařilým titulem řady "Formula 1" designové nedostatky. Grafické a technické nedostatky musely být doposud vždy omlouvány časovým tlakem, pod kterým se programátoři nacházeli.

I na "Formuli 1 '99" se pracovalo ze všech sil, aby se stihl obvyklý podzimní termín distribuce na trh. Avšak již první kola v licenčních závodních vozech rozptýlí obavy, že by i tato hra byla opět ušita příliš horkou jehlou.

Nejnápadnějším vylepšením u "Formule 1 '99" je kompletně přepracovaná grafika s vysokým rozlišením. Na závodních vozech, které jsou naleštěny do vysokého lesku, se zrcadlí okolí, rohy a hrany musely ustoupit jemným zaoblením karoserie. I přes několik malých detailů, jako jsou efekty lesku na pneumatikách, odlétávající štěrk, kousky gumy a sršící jiskry, zůstává výstavba grafiky okolí příjemně plynulá. Pokud si pro souboj nad asfaltem vyberete z daných čtyř zorných úhlů perspektivu jezdce, objevíte další, dlouho očekávanou, novinku. Konečně jsou k dispozici fungující boční zrcátka, pomocí kterých sledujete své, kolem brousící, konkurenty. Pokud ovšem jedete v jedné ze dvou vnějších perspektiv, vyvstává opět nutnost povinného a nepohodlného ohlížení dozadu.

Zcela ve stylu žánru, nabízí "Formule 1 '99" se dvěma různými způsoby řízení (Arcade a Simulation). Pokud začínáte jednotlivou jízdou, je volba počasí ponechána jen na vás. Všechny ostatní volby, pomocí kterých se dá nastavit přiblížení se realitě, jsou vyhrazeny pro "Grand Prix" modus. Zde určujete, zda se váš vůz při odvážném způsobu jízdy točí v piruetách nebo ztratí spoiler, zda vám dojdou pohonné hmoty, opotřebíte pneumatiky nebo můžete zůstat stát s defektním motorem. Jak se na pořádnou simulaci sluší, nechybí také ani originální vlajkový a regulační systém. Pokud si zvolíte nejpřísnější nastavení, je každá jízdní nedbalost bez odkladu potrestána formou trestných sekund, které si musíte odsedět v boxu. Tvůrci bohužel nemysleli na skloubení délky trestu s nastaveným počtem kol. V boxu musíte počkat deset sekund, a je

I při nejvyšší rychlosti si je možné vychutnat zrcadlový efekt za deště.

Ani při zveličení realistických nastavení nezůstanete se svým závodním vozem nikdy v bryndě.

Zákaz předjíždění : dokud není sešrotovaný Minardi pryč z dráhy, mává se žlutou vlajkou.

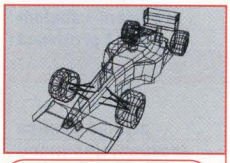
Pohled dozadu : boční zrcátka jsou sice zaostalá, ale konečně fungují.

jedno, zda do konce závodu zbývají jen tři kola nebo kol deset. Pokud by vám mělo být líto neustálých protestů kvůli předčasnému startu nebo překročené rychlosti v uličce pro mechaniky, nastavte si jednoduše pomoc v řízení při startu a v boxu. Nezávisle na zvoleném způsobu hry si smíte zvolit podporu řízení a brždění, jenž mírně napomáhá začátečníkům v každé zatáčce. Jestliže je varianta Arcade z důvodu pokulhávajících konkurentů a jednoduché fyziky jízdy ještě značně jednoduchá, požadavky se výrazně zvýší v závodě Grand Prix. To ovšem nemá co dočinění se stupněm realismu, který je i při samotném nejtěžším nastavení stále ještě na hony vzdálen pravé simulaci. Jen zřídka se váš vůz roztočí v rychle projeté zatáčce, ze štěrku se dostanete vždy bez škrábnutí a náraz do jezdce před vámi nebo skupinová srážka skončí jen zřídka ztrátou spoileru popř. pneumatiky. Zato to mají protivníci v sobě. Pokud konkurentům poskytnete nejvyšší z daných čtyř stupňů inteligence, je možné dosáhnout uspokojivého výsledku jen četným tréninkem a s velkou dávkou trpělivosti. Přesto nejsou piloti řízení počítačem bez poskvrny ; tak jako ve skutečnosti, nekončí žádný závod bez toho, aby ho někteří jezdci předčasně nevzdali s kouřícím motorem nebo visíce na mantinelu. To, že na to musí obzvlášť často myslet nezkušení piloti z technicky slabých závodních stájí, jako je Minardi nebo Arrows, je patrné z vydařené simulace reálných vzorů. K charakteristikám pilotů mimo to patří i individuální strategie v boxu. I vy se smíte před závodem rozhodnout pro určitý počet zastávek v pitu a tím množství uloženého paliva. Avšak oproti předchozím verzím se upustilo od animace posádky vašeho boxu: pneumatiky jsou na váš příkaz měněny jakoby rukama duchů, totéž platí i pro tankování nebo nastavení úhlu spoileru. Samozřejmě se před začátkem závodu smíte obléct také za samotného „muže v modrém" a otočit několika šroubky. Komplexně však není nastavování vozu vytvořen přehnaně – vše se dá zvládnout i bez ukončeného odborného vzdělání nebo mnohahodinového studia příruček. Kromě upravování předního a zadního spoileru budete měnit zavěšení, brzdy nebo převody a hledat soupravu pneumatik. Pokud nemáte chuť kutit na svém závodním voze, přenecháte tuto práci vašemu Playstationu

Před neslavným koncem kvůli nedostatku benzínu varuje indikace vás na obrazovce.

Psygnosis, se zaangažováním Studia 33, konečně dokázala postavit na nohy technicky zdařilou hru na téma Formule 1. Kompletně přepracovaná grafika spojuje sympatickou optiku s vynikajícím pocitem z rychlosti : o moc víc toho z Playstation nedostanete. K tomu se připojí inteligence protivníků, která sice není geniální, ale je přece jen dost dobrá, takže je nutné se proti protivníkům dlouho a dobře ohánět. Co se týče fyziky jízdy, přál bych si ovšem více přiblížení se skutečnosti. Je sice hezké, že manipulace se závodním vozem není vůbec tak frustrující jako u konkurenčního výrobku od Ubisoftu, ale nešikovná obsluha plynu a brzdy vede někdy k roztočení a odlétnutí. Pro simulaci je nedostatečně zobrazeno i poškozování vozu. sf

To, jak se jedenáct různých závodních vozů F1 dostane z asfaltu na CD, uvidíte na následujících obrázcích. Jako příklad poslouží Stewart Ford SF-3.



Nejdříve se navrhne model z drátěné mřížky, skládající se z cca 1.000 polygonů.

Poté grafici nanesou textury individuální pro každý tým.

Vůz se umístí na trať a opatří se stíny.

Rozptýlené světlo vytvoří na plechu efekty lesku.

Nakonec se na karoserii závodního vozu vytvoří obraz okolí.

POROVNÁNÍ F1 TITULŮ

titul	Formula 1 '98	Racing Simulation 2	F1 World Grand Prix 2	Formula 1 '99
systém	Playstation	Playstation	Nintendo 64	Playstation
uvedeno na trh	1998	1999	1999	1999
VLASTNOSTI				
rok závodní sezóny	1998	bez licence	1998	1999
historické scénáře	ne	ne	ano	ne
audio komentář	ano	ne	ne	ano
opravárenské boxy	ano	málo	ano	ano
pohledy	9	5	5	4
proměnlivé počasí	ne	ne	ne	ano
HODNOCENÍ VLASTNOSTÍ	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
MULTIPLAYER				
počet hráčů	4	4	2	2
propojení kabelem	ano	ano	ne	ne
CPU protivníci	ano	ne	ne	ne
HODNOC. MULTIPLAYERU	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆
TECHNIKA				
plynulá grafika	převážně	ano	ne	ano
srozumitelné menu	ano	ano	ne	ano
doba nahrávání	průměrná	průměrná	není	krátká
HODNOCENÍ TECHNIKY	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★★
REALISMUS				
realistická fyzika vozů	ano	ano	ano	ano
inteligence CPU	průměrná	vysoká	dobrá	dobrá
vliv poškození	nepatrný	vysoký	průměrná	průměrná
HODNOCENÍ REALISMU	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆
ŘÍZENÍ				
rychlost hry	průměrná	vysoká	průměrná	vysoká
řízení v arkádním stylu	dobrá	dobrá	není	není
rozdíly v týmech	ano	ne	ano	ano
HODNOCENÍ ŘÍZENÍ	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

nebo si zvolíte jedno ze tří přednastavení. Abyste nalezli správné nastavení vozu pro každou ze 16-ti originálních závodních drah, budete před každým závodem důkladně informováni o podmínkách na trati. K tomu kromě údaje, zda se jedná o pomalou nebo rychlou závodní dráhu, patří také prognóza počasí. Záleží na reálných poměrech a složce náhody, zda během závodního víkendu svítí sluníčko nebo lije jako z konve. Počasí se může měnit i během závodu. Takže se snadno stane, že odstartujete při lehce zatažené obloze, vidíte, jak obloha stále více tmavne, a nakonec musíte na pršku reagovat výměnou pneumatik.

Ke každé závodní dráze vám bude věnováno video, na kterém moderátor zmiňuje nebezpečná místa trati. Samozřejmě i během závodu strkají do vašeho závodního výkonu a chování vašich protivníků nos dva komentátoři. Kromě toho uslyšíte i něco z rádia v boxech a efekty typické pro F1, jako jsou hučící motory nebo kvílející pneumatiky.

Díky oficiální licenci FIA máte k dispozici veškeré jezdce a týmy dané sezóny. Slovem i obrazem jsou zastoupeni i Schumacherovi náhradníci Mika Salmo a Jacques Villeneuve, kteří šli doposud na start vždy jako 'řidič X'. Se závodní dráhou v malajském Sepangu, která se v závodním kalendáři objevila letos poprvé, slaví tato závodní trať Formule 1 svou digitální premiéru. Aktuální jsou i přednastavené startovací řady, které můžete použít místo kvalifikace. Jsou zaintegrovány veškeré originální zážitky z kvalifikačních jízd až do závodu v Silverstonu. A jelikož si mimo to smíte sami zvolit rozestavění na startu, je možné zopakovat podle skutečnosti také zbývající závody sezóny 1999. sf

Prima klima: nahoře vidíte letní počasí, dole se nad vaším vozem stahují mraky.

! Napočtvrté to konečně vyšlo – nic víc se o Formuli One 99 opravu říci nedá. To že je podle skutečných závodů je pěkné, existující jezdci a týmy F1 nejsou ale tím nejzábavnějším prvkem na závodním okruhu. Příjemná grafika běží s pěknými detaily jako jsou měnící se odlesky na kapotě a při pohledu z kabiny pilota pak funkční zpětné zrcátko. Rychlé překreslování obrazovky vám dává totální přehled nad kontrolou vozu i v husté tlačenici. Za příjemné považuji také to, že obě pravá tlačítka jsou obsazena a umožňují tak současně brzdit i přidávat plyn, čímž lze udržet vůz dobře pod kontrolou. Trochu mě vadí, že v režimu rozdělené obrazovky nejsou kromě protihráče k dispozici žádní počítačoví protivníci. us

Takhle vypadají záběry rozdělené obrazovky ze hry dvou hráčů.

JRC SHOP

Ceník her na Playstation platný do 31. ledna 2000

Ke každé zakoupené hře v prodejnách JRC malé vánoční překvapení

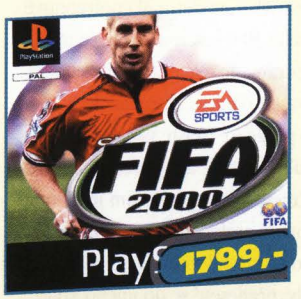
KOMPLETNÍ CENÍK PRO SONY PLAYSTATION

HARDWARE (základní vybavení)		
SONY PLAYSTATION SPECIAL	SLEVA	od 4990
VIBRAČNÍ VOLANT+PEDÁLY	SLEVA	2990
VIBRAČNÍ VOLANT+PEDÁLY+ŘADICÍ PÁKA	SLEVA	3490
BRAŠNA+PAD+MEMORY		1990
DUALSHOCK		990
DUALSHOCK SONY		1490
EXTENSION CABLE-PRODLOUŽENÍ KABELU K PADU		290
GAMES STATION-KRYT NA SONY PLAYSTATION		990
JOYSTICK ANALOG DOMINATOR		1190
JOYSTICK DEVASTATOR		890
KRABIČKA		50
LINK CABLE-PROPOJENÍ DVOU KONZOLÍ		290

MEMORY 15 POZIC	SLEVA	450
MEMORY 30 POZIC	SLEVA	550
MEMORY 60 POZIC	SLEVA	690
MEMORY 120 POZIC	SLEVA	890
MEMORY 360 POZIC	SLEVA	1190
MEMORY 840 POZIC	SLEVA	1690
MULTITAB-PRO PŘIPOJENÍ 4 OVLÁDAČŮ		1499
MYŠ		990
PAD OBYČEJNÝ		390
PROTECTOR GUN-VIBRAČNÍ PISTOLE		1390
RFU ADAPTER		689
SCART CABLE		290
STOJAN NA 11 PSX HER		290
STOJAN NA 20 PSX HER		490

CENIK HER

40 WINKS	NOVINKA	1799
AIR COMBAT		899
ALIEN TRILOGY		899
ALL STAR TENNIS		1799
ALUNDRA	SLEVA	1799
ANNA KURNIKOVOVA TENNIS		1499
APE ESCAPE		1499
APOCALYPSE	SLEVA	999
ASTEROIDS		1299
AZURE DREAMS	SLEVA	1799
B-MOVIE		599
BOMBERMAN		1699
BUGS BUNNY	SLEVA	1799
BUGS LIFE		1599
BUSHIDO BLADE		999
CARDINAL SYN	SLEVA	999
CARMAGEDDON	NOVINKA	1799
CASTROL HONDA SUPERBIKE	NOVINKA	1699
CIVILIZATION 2		1799
COLIN MCRAE RALLY		999
COLONY WARS		899
CRASH BANDICOOT 2		899
CRASH BANDICOOT 3		1499
CROC		999
CROC 2	SLEVA	1799
DARK OMEN	SLEVA	1799
DEATHTRAP DUNGEON	SLEVA	1199
DEVIL DICE	NOVINKA	1599
DIABLO	SLEVA	999
DIE HARD TRILOGY		999
DIE HARD TRILOGY 2	NOVINKA	1799
DINO CRISSIS	NOVINKA	1799
DIVERS DREAM		1799
DOOM PLATINUM		999
DRIVER	SLEVA	1799
DUKE NUKEM 3D		999
DUKE NUKEM TIME TO KILL	SLEVA	999
DUNE 2000	NOVINKA	1799
FA MANAGER	NOVINKA	1799
FA MANAGER 2000	NOVINKA	1799
FA PREMIERE LEAGUE	NOVINKA	1799
FIFA 99	SLEVA	1199
FIFA 2000	NOVINKA	1799
FIFA 98		999
FIGHTING FORCE 2	NOVINKA	1799
FINAL FANTASY VII		899
FINAL FANTASY VIII	NOVINKA	1799
FORMULA 1 97		899
FORMULA 1 98	SLEVA	1199
FORMULA 1 99		1499
G POLICE 2	NOVINKA	1499
GEX: DEEP COVER GECKO		1799
GRAN TURISMO		899
GRAND THEFT AUTO		999
GRAND THEFT AUTO 2	NOVINKA	1799
GTA - LONDON		1199
GTA + GTA LONDON	SLEVA	1799
GUNGAGE	SLEVA	1799
HEART OF DARKNESS		999
HERCULES		899
HOT WHEELS	NOVINKA	1799
CHESSMASTER 2	NOVINKA	1799
INDIANA JONES	NOVINKA	1799



INT. TRACK AND FIELD		999
JAMES BOND: TOMORROW	NOVINKA	1799
JURASIC PARK		999
KKND 2	SLEVA	1799
KNOCK OUT KINGS	SLEVA	1199
KNOCK OUT KINGS 2000	NOVINKA	1799
LIFE WIRE	SLEVA	299
MASTER AND MONSTER	NOVINKA	1799
MEDAL OF HONOUR	NOVINKA	1799
MEDIEVIL		899
METAL GEAR SOLID	SLEVA	1799
METAL GEAR SOLID-MISE	NOVINKA	999
MICKEY ADVENTURE		899
MICRO MACHINES V3		999
MICHAL OWEN WLS 99	SLEVA	299
MONACO GRAND PRIX		1799
MONKEY HERO	SLEVA	299
MORTAL KOMBAT TRILOGY		999
MOTORACER		999
MULAN STORY		1299
MUSIC	SLEVA	1199
MUSIC 2000	NOVINKA	1799
NBA 2000	NOVINKA	1799
NBA 99	SLEVA	1199
NEED FOR SPEED 3		999
NEED FOR SPEED ROAD CHALENGE 4		1799
NHL 99		1199
NHL 2000 CZ		1799
NO FEAR DOWNHILL MOUNTBIKE	NOVINKA	1799
ODDWORLD 2-ABE EXODDUS	SLEVA	999
OFFICIAL F1 RACING	NOVINKA	1799
POINT BLANK 2		1499
POPOLOUS	SLEVA	1799
PREMIERE MANAGER 99	SLEVA	599
QUAKE 2	NOVINKA	1799
R TYPE DELTA		1499
RAINBOW SIX	NOVINKA	1799
RALLY CROSS 2		1499
RAMPAGE 2 WORLD TOUR		1799
RAYMAN		999
RC STUNT COPTER		1599
RED ALERT PLATINUM		999
REVOLT		1799
REZIDENT EVIL 2	SLEVA	1199
RIDGE RACER 4	SLEVA	1499
RISING ZAN	NOVINKA	1799
RONIN BLADE	NOVINKA	1799
SHADOW MAN		1799
SHANGAI		1799
SILENT HILL	SLEVA	1799
SKULL MONKEYS	SLEVA	999
SLED STORM	NOVINKA	1799
SMALL SOLDIERS		1199
SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN 2	SLEVA	1799
SOULBLADE		899
SOUTH PARK		1799
SPACE INVADERS		1499
SPEC OPS		1799
SPEED FREAKS		1499
STAR WARS: PHANTOM MENANCE	NOVINKA	1799
STREET FIGHTER EX PLUS	SLEVA	999
SYPHON FILTER		1499
TARZAN		1499
TEKKEN 3	SLEVA	899
TENCHU	SLEVA	999
THEME HOSPITAL		999
TIME CRISSIS		899

TOCA TOURING CARS		999
TOCA TOURING CARS 2		1699
TOMB RAIDER 2		999
TOMB RAIDER 4: LAST RELATION	NOVINKA	1799
TONY HAWK SKATEBOARD	NOVINKA	1799
URBAN CHAOS	NOVINKA	1799
VIGILANTE 8	SLEVA	599
V-RALLY		899
V-RALLY 2		1799
WIPEOUT 3		1599
WORMS ARMAGEDDON	NOVINKA	1799
WU-TANG		1799
WU-TANG PACK	NOVINKA	1799
WWW ATTITUDE		1799
X FILES		1499
X2		1299
XENA PRINCESS WARRIO	NOVINKA	1799
Z		1799

NEJLEPŠÍ PRODEJNY

BRNO: Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60 • ČESKÉ BUDĚJOVICE: Česká 55, tel. 038 - 635 76 60 • FRÝDEK-MÍSTEK: Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194 • HRADEC KRÁLOVÉ: OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45 • KARLOVY VARY: Nám. Dr. Milady Horákové 16, tel. 0603 - 213 089 • OSTRAVA: OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12 • OSTROV: Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94 • PARDUBICE: Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24 • PLZEŇ: Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51 • PRAHA 1: Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11 • PRAHA 2: Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07 • ÚSTÍ NAD LABEM: OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276 • ZLÍN: OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 l.218 • **JRC HW SERVICE: Chaloupeckého 1913, Praha 6 160 00, tel.: 02 – 2051 3333**

OBJEDNÁVKOVÝ KUPON JRC

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: JRC DIRECT - P.O. BOX 28, 160 17, PRAHA 6,
TEL.: 02-5718 9520, FAX: 02-5718 9506, E-MAIL: DIRECT@JRC.CZ

ANO, OBJEDNÁVÁM SI U VÁS NÁSLEDUJÍCÍ ZBOŽÍ:

POČET	TITUL	POČÍTAČ / MEDIUM	CENA

POŠTOVNÉ A BALNÉ 100,- (PŘI OBJEDNÁVCE NAD 1000 KČ JE POŠTOVNÉ A BALNÉ ZDARMA)

JMÉNO: PSČ, MĚSTO:
ADRESA: TEL.:
DATUM: PODPIS:

MATRIXX/99

KOMPLETNÍ CENÍK HER VČETNĚ NABÍDKY ENCYKLOPEDIÍ A JOYSTICKŮ ZAŠLEME NA VYŽÁDÁNÍ.

www.jrc.cz

JRC

ZMĚNA CEN VYHRAZENA

Spyro 2: Gateway to Glimmer

Nebezpečí se pomalu plíží: proti tunám radioaktivního odpadu pomůže jen odvážný skok, jinak zbyde ze Spyra jen placaté nic.

Vážka ochranář je váš létající průvodce, který vám odejme tři zásahy, než vy sami vydechnete dračím dechem. Když sundáte prst z joypadu, bručoun začne být neklidný a netrpělivě na vás zírá.

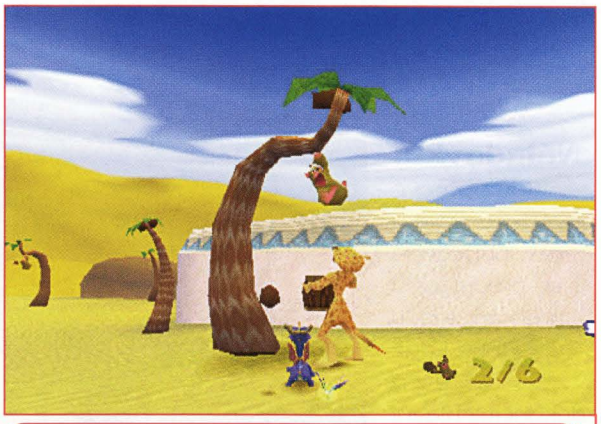
PS Ve světě draků panuje klid a nuda: od té doby, co Spyro před rokem vyhnal svého protivníka Gnasty Gnorce, nebylo už po ruce žádné dobrodružství, ve kterém by mohli mladí draci obstát. Aby konečně zažili nějakou změnu, rozhodne se Spyro spolu se svojí vážkou, že si vyjedou na dovolenou. Jakmile ale hupsne hlavním vchodem na pověstmi opředenou pláž "Dračího pobřeží", neočekávaně se znovu ocitne v cizí zemi. Tam narazí na shluk podivuhodných postav pod vedením Faun Elory. Ta Spyrovi vysvětlí, že ho transportovali do Avalaru, aby jim byl nápomocen v boji s malým, ale zákeřným zloduchem Riptem. Tento vznikl nešťastnou náhodou při experimentu a spolu se svými monstry Crushem a Schluckem si bez okolků podmanil celou zemi.

Také tentokrát provázíte Spyra při jeho dobrodružstvích v moderní 3D polygonové grafice zhruba 30-ti levely a díváte se mu přitom přes rameno. Na přání vám kamera představí vašeho dráčka automaticky z nejlepšího pohledu. Nejste vázáni na žádný striktní průběh levelů, ale v určitých mezích si sami určujete postup: centrum je tvořeno třemi krajinami parků, z centra vstupujete branami do různých levelů. Když splníte určité úkoly, přenesete se do jiného kraje nebo získáte přístup k dosud nedosažitelným stupňům hry a bojům proti závěrečným protivníkům.

Na začátku své cesty neumí Spyro o moc víc než před rokem, úskok stranou dokonce zapomněl. Zato má stále ještě tvrdou hlavu, kterou může v poklusu povalit nepřítele a otvírat truhly. Také jeho plamenný dech je tak efektivní, jako býval vždycky a mnohému protivníkovi podpálí zadnici. Dráček zapracoval na svém leteckém umění: na skutečné okružní lety to sice nestačí ani tentokrát, zato teď umí déle klouzat vzduchem a nakonec se po stisknutí spínače rozmáchne, aby se dostal ještě výš. Spyro se také vyzná v mokrém prostředí. Draci se sice notoricky straní vody, ale přesto váš hrdina prodělal extra plaveckou přípravu na dovolenou.

Nenechte se tímhle týpkem v masce zastrašit a pošlete mu razatní střelou puk mezi betony!

Bezstarostné vznášení je pro Spyra cizí slovo: v leteckých kurzech musíte sbírat kroužky v časovém limitu.



Vylezte na palmu a setřeste šimpanze dolů, než trefí lovce kokosem.

Jestli byl první díl až na některá obtížná místa ještě trochu moc jednoduchý a kvůli zábavě se pozapomnělo na větší obměny, u jeho nástupce byly tyto kritické body důsledně odstraněny: levely se sice na první pohled zdají zase malé, ale při podrobnějším prozkoumání brzy zjistíte, že se za tím skrývá daleko víc. Pouhé sbírání diamantů bylo nahrazeno množstvím různorodých úkolů, které vyžadují znatelně víc času a taktického jednání: právě menší úlohy, které musíte sami najít, nesmírně zvyšují motivaci. Jsem ovšem trochu zklamaný z chybějícího technického pokroku: zvlášť v grafickém provedení nejsou viditelná žádná zlepšení oproti předchozí hře, až na pár maličkostí jako např. vodní efekt. us

Podporu získává Spyro od svého kumpána Sparxe a obyvatel Avalaru: Elora a její přívrženci-lovci a profesor vás zásobují doplňkovými informacemi o zemi a vysvětlují vám, co máte dělat, abyste zastavili Ripta. Také tlustý mamonil vám rád i nadále pomáhá, ale dělá čest svému jménu: jenom když mu můžete zaplatit, uvolní vám za zaplacení mýtného mosty nebo vás dokonce naučí nové dovednosti. Tak se v průběhu hry mnohému přiučíte: při potápění (draci přitom nepotřebují dýchat) objevíte pod vodou tajné přístupové cesty a potopené poklady. Čerstvě získanou dovedností šplhat vylezete po žebřících a přemůžete místa, ke kterým jste se mohli předtím jen toužebně vzhlížet. V neposlední řadě je velmi efektivní technika úderu hlavou, při kterém zlomíte zvlášť tvrdé nepřátele a otevřete bedny. Jako platební prostředek za tyto pozornosti přijímá mamonil jen klenoty, které jsou roztroušeny všude po kraji nebo čekají v bednách a tajných komnatách. Důležité jsou tu okružní lety, které je možno získat jen za peníze, ve kterých stejně jako u předchůdce musíte v časovém limitu zapálit určitý počet předmětů, abyste získali časový bonus. Abyste se mohli utkat s Riptem a jeho

Prvotřídní je, jako už v prvním díle, soundtrack: bývalý bubeník ze skupiny Police, Stewart Copeland, znovu složil nadpozemské zvuky.

Nepřátelští tvorové

Než na konci hry vystoupíte proti Riptovi, musíte se nejprve postavit jeho dvěma zákeřným kamarádíčkům:

CRUSH: modrý dinosaurus neútočí nijak chytře. Držte se od něj dál, když stojí na svítící značce. Když nabije a vystřelí energii, běžte rychle k němu a zapalte ho. Hned se stáhněte do jiného rohu a uvidíte, jak se na něj valí lavina kamení.

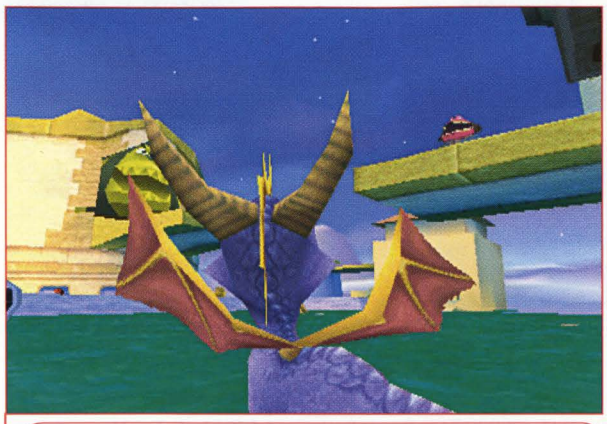
SCHLUCK: zůstaňte pořád v pohybu a dbejte hlavně na to, abyste se nedostali do jeho spárů. Krátce si odpočiňte a použijte předměty, které vám shazuje pták: vrhněte sudy po Schluckovi, zde postačí kontakt. Naproti tomu bomby musí zůstat ležet v jeho blízkosti, než explodují. Odpalte na něj rakety. Ale pozor: ten lotr může používat stejné předměty proti vám.

Co to vykukuje za okrajem? Spyro razantně vyleze po žebříku.

Akvárium na dosah: pokud jste si koupili od mamonila potápěčský kurz, jděte dál pod vodou.

Náladovka: Když poprvé navštívíte nějaký svět, obyvatelé se představí v krátkém intru. Také když úspěšně dokončíte hlavní úkol, můžete se těšit na animaci. Tyto snímky jsou

vtipné přídavky a částečně dosahují vyšší rozvernosti než samotná hra.



Dobře se podívej: musíte vyřídit kouzelníka vpravo.

Teď jsi ochromen: tato potvora kolem sebe ráda mlátí kladivem. Raději ji strčte do lávy v pozadí.

pomocníky, potřebujete 14 magických talismanů Avalaru: v každém světě seženete jeden z nich, když pomůžete obyvatelům regionu vyřešit jejich problém: jako pomoci horalům zahnat neodbytné zloděje ještěrek nebo musíte doprovodit miminka želví komunity bezpečně do cíle. Jinde naproti tomu obstaráváte nilskému koníkovi potravu, který takto posílen vyskočí na cestu, nebo vracíte mágovi jeho kouzelnou hůlku. Když uspějete, vrátíte se s talismanem do parku. Tím jste ale zdaleka ještě nesplnili kompletně daný level: v každém světě čekají dodatečné úkoly, které vám zadají obyvatelé, ty ale nejprve musíte najít. Proto hledáte tajné chodby a aktivujete kouzelné sloupy. Ty stojí v krajině a je na nich uvedeno číslo. Když jste eliminovali tolik zlosynů, kolik bylo udáno, uvolní se magie.

Podle prostředí tím získáte na krátkou dobu skutečnou schopnost létat, jste katapultováni do vzduchu, umíte obzvlášť silně plivat oheň nebo při rychlém běhu přepojíte na "turbo pohon".

Když potom vyslídíte jednoho obyvatele, vyvstanou různé zakázky: třeba ve světě kameníků na vás čeká řada složitých sportovních úkolů založených na přemýšlení, tak mimo jiné hloubáte nad tím, v jakém pořadí sepnout spínače, aby se vytáhla stavidla. V klášteře mnichů zase musíte nastoupit nečekaně ke sportovnímu úkolu, protože mniši upřednostňují k uvolnění partii hokeje. V bouřlivém pohoří zase platí vaše pozornost, když bráníte elektrárnu proti monstru, zatímco jinde vyžaduje váš boj proti kuchyňskému hrnci bleskové reakce: musíte bezpodmínečně zabránit tomu, aby se do něj hrnuly želvy proudící ze všech směrů. Když uspějete, dostanete křišťál. Ty jsou pro vás důležité, neboť některými branami projdete k boji s Riptem jen tehdy, když vlastníte jejich určitý počet. Kromě toho se profesor může postarat o váš návrat do světa draků jen tehdy, když jste sehnali co možná nejvíce drahokamů k provozu transportu…us

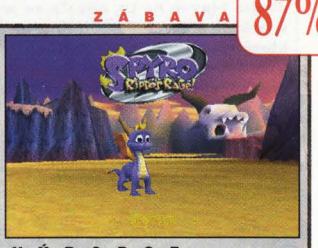
Tento zloduch potřebuje dva zásahy, než se převrátí.

"Spyro 2" nadchne jako jeho předchůdce grandiózní grafikou. Běháte, létáte, plavete a skáčete s miloučkým animovaným dráčkem po obrovských, fantastických světech v pastelových barvách. Tyto světy jsou obydleny všemožnou havětí. Díky šikovnému naprogramování zůstává pohled na horizont bez nepěkné mlhy. A to, že fialový dráček navíc plynule běhá po 3D prostředí se skoro neznatelnou strukturou, si vyžaduje zvláštní pochvalu. Kromě vynikající techniky nabízí dračí dobrodružství také herní kvality: početné drobné mise, skryté bonusové prostory, speciální útoky, stejně jako rozšiřitelný pohybový repertoár se starají o různorodost a týdny trvající zábavu. I odrostlejší fanoušci plošinovek mohou po této hře bez rozmýšlení sáhnout. os

Když nestačí jeho plamenný dech, sáhne Spyro také po větších kalibrech jako je toto dělo.

Kamarádská výpomoc: když jste pomocí plamenů vysvobodili zamrzlé eskymáky, vytvoří pro vás živý most.

ZÁBAVA 87%



VÝROBCE
SONY
SYSTÉM
PLAYSTATION
CENA
CCA 2000,-

GRAFIKA	ZVUK
87%	65%

Skvělá plošinovka s dobrou 3D grafikou. Různorodé úkoly a scénáře vzbuzují touhu po poznání.

Nejlepší vánoční dárky v prodejnách JRC

Počítačová zábava pro celou rodinu

OD 4. 12.

MÁME OTEVŘENO I V SOBOTU A V NEDĚLI!

- **BRNO:** Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60
- **ČESKÉ BUDĚJOVICE:** Česká 55, tel. 038 - 635 76 60
- **FRÝDEK-MÍSTEK:** Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194
- **HRADEC KRÁLOVÉ:** OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45
- **KARLOVY VARY:** Nám. Dr. Milady Horákové 14, tel. 0603 - 213 089
- **OSTRAVA:** OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12
- **OSTROV:** Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94
- **PARDUBICE:** Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24
- **PLZEŇ:** Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51
- **PRAHA 1:** Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11
- **PRAHA 2:** Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07
- **ÚSTÍ NAD LABEM:** OD Labe, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276
- **ZLÍN:** OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 l. 218
- **JRC HW SERVICE:** Chaloupeckého 1913, Praha 6 160 00, tel.: 02 - 2051 3333
- **ZÁSILKOVÁ SLUŽBA:** JRC DIRECT: P. O. BOX 28, Praha 6 160 17, tel.: 02 - 57 18 95 20, e-mail: direct@jrc.cz

JRC

www.jrc.cz

Slevový kupón platný v prodejnách JRC do konce roku 1999

SLEVOVÝ KUPÓN V HODNOTĚ 200 KČ

Jméno .....

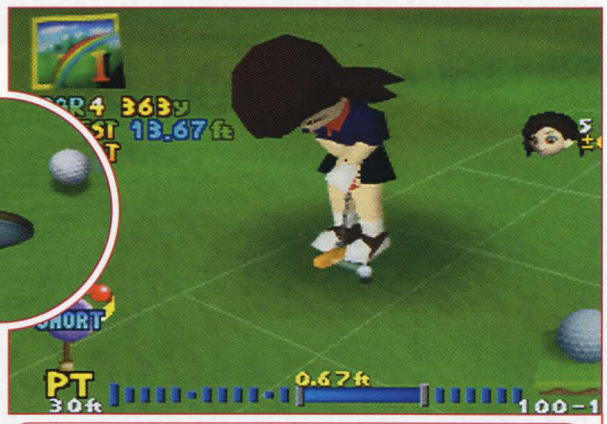
Adresa .....

Psč .....

Vánoční dárek pro Vás – při nákupu počítačových her pro PC a PSX nad 1000,- s tímto kupónem sleva 200,-

Mario Golf

Zatímco Mario prověřuje směr větru, ukazuje přímka letovou dráhu golfového míčku.



V opakovaném záznamu pozorujete svůj úder z různých perspektiv.

N64 Camelot vyvinul pro PlayStation znamenitý „Everybody's Golf" a nyní uzavřelo Nintendo s těmito golfovými profíky smlouvu: spojena s typickou Mariovskou grafikou by měla autentická fyzika míčku a reálný pocit ze hry přilákat i dlouholeté golfové ignoranty. Osmnáct známých hrdinů Nintenda cestuje na turné, mezi nimi i Mariův bratr, Donkey Kong, Bowser a Wario. V několika herních módech se stanete soupeřem svého sportovního kámoše nebo CPU-protivníka, v módu „Get Character" se střetnete s Luigim & spol. proto, abyste si je mohli připojit jako hrací postavy. Na dráze „Ring Shot" pálíte své míčky skrz zlaté kruhy a objevíte tak nové hřiště, u Speed-golfu jsou středem dění opět nejlepší časy. Vedle toho existuje Stroke-Match (až čtyři hráči se utkají o peníze), minigolf (na četných rozmanitých drahách), Skin modus (kdy sbíráte zlaté medaile), jakož i obligátní tréninkový režim. Zvlášť legrační je duel „Club Shots": před každým kolem rozhoduje jednoruký bandita o druhu hole – zde hraje velkou roli štěstí.

Rovněž na trávníku vás čekají četné varianty: keříček trávy slouží k měření rychlosti větru, přes C-tlačítka šmejdí kamera nad trávníkem a prohledává každý kout. Kdo se splete, mrkne na přehlednou mapku.

Potom si vyberete svou hůl a za pomoci sloupečku energie si zvolíte úder. Dalším stiskem tlačítka si určíte přesnost rány a už si to míček svištĺ ve směru na jamku. Kdo se strefí do míčku optimálně, bude odměněn velkorysým bonusem, jakož i opakováním z různých perspektiv.

Na posledních metrech zobrazuje mřížkový rastr sklony a stoupání: pro správný úder do jamky potřebujete klidnou ruku a rutinní schopnost odhadu. Rozličné počasí, od slunečního svitu až po podzimní bouřku se projevuje hlavně vizuálně, na vaši hru má však vliv pouze síla větru. oe

V Japonsku mohou spojit golfaři Nintendo 64 přes 64GB-Pak s Game Boyem (obrázek dole) a odhalují tak nové charaktery hry. Evropská verze od těchto věcí ustupuje.

„Mario Golf" splňuje všechny požadavky na profesionální simulaci golfu. Fyzika míčku a ovládání jsou skvěle na sebe navázány, deset hracích módů postará o dostatečnou motivaci. Měření rychlosti větru přes keříček trávy je geniální: namísto studia obyčejných čísel cítíte foukat vítr kolem svých uší. Rychlé zvládnutí základů vám garantuje kompaktní škola golfu. „Mario Golf" rovněž přesvědčí grafikou s četnými kamerovými sekvencemi a příkladnou viditelností do dálky. Pouze zvuk působí spíše nevýrazně. oe

TTTRRREEEFFFAAA!!!

ZÁBAVA 86%

VÝROBA: NINTENDO

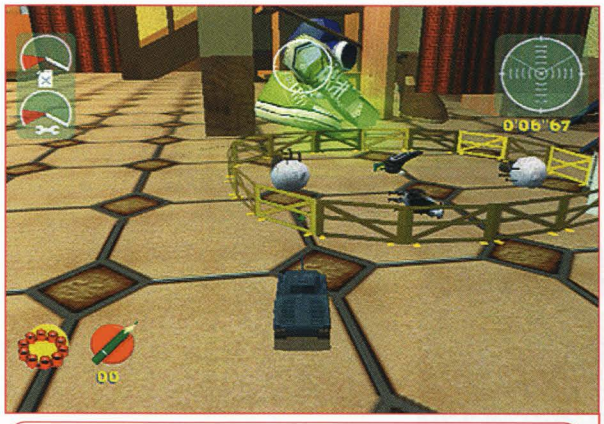
SYSTÉM: NINTENDO 64

CENA: CCA 2200,-

GRAFIKA	ZVUK
81%	73%

Profesionální golfové simulace v pestrých barvách: mnohá tajemství a hrací módy garantují dlouhodobou motivaci.

Toy Commander



Najděte voňavku, abyste bojovali proti jedovatým mrakům, které stoupají z tenisek.

Hrůza! Ještě není ani polovina domu pod vodou, a několik ponorek už provádí své nekalé rejdy.

V pokoji Knirpse Guthyho je hotové pozdvižení. Plyšový medvídek Hogolin už to nevydrží a postaví se na odpor s rukou plnou hraček proti dětskému obyvateli pokoje. Chce se stát jediným vládcem nad modely autíček a plastovými vojáčky, a proto promění celý dům na bitevní pole bez krve.

Ovšem než nahlédnete do jeho skříněk, musíte se probít svým domem ve skoro padesátce misí. Každá část rodného domu, od kuchyně až po sklep, je obsazena vždy jedním hlavním bossem z krabice z hračkami. Musíte splnit jejich úkoly, abyste prokázali, že jste skutečný "král hraček" a mohli se dostat do vyšších levelů a dalších zákoutí domu. Úkoly jsou tak různorodé, jako přes 35 vozidel, které vám jsou v průběhu hry k dispozici. Tak třeba v obývacím pokoji se účastníte se svým tryskáčem přehlídky uměleckého létání nebo v dětském pokoji si to pálíte za volantem miniaturního závoďáku divoce postavené překážkové dráhy. Vedle nenásilného závodění na vás čekají i válečná nasazení. Tak třeba musíte

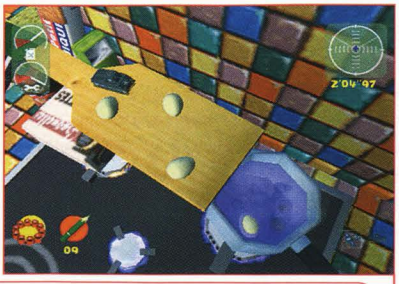
Zábava na splitscreenu: veškeré nabízené levely prozkoumáte v duelu více hráčů.

rozprášit ve svém důkladně vyzbrojeném džípu armádu plastikových vojáčků a tanků dříve, než váš dům pro panenky lehne popelem. Nebo kniplem stíhačky potápíte ponorky, které tropí neplechu ve vaně.

Některých misí se účastníte jako lovec kuchyňských švábů nebo zachraňujete zvířátka ze hry "na statek" před smrtí ze smradlavých nohou.

Samozřejmě můžete i sami zahynout. Často se dostanete na dostřel nepřátelských raketových základen a jednotek, přejíždíte přes napínáčkové miny nebo jste ohrožováni bombami z gumy. Když ztratíte moc energie, musíte se urychleně porozhlédnout po opravně. Navíc se dají porůznu najít i kanystry s benzínem nebo náboje. Často ovšem nemáte kvůli těsnému časovému limitu možnost ani náladu pořádně se rozhlédnout kolem sebe, shodit z legrace pár skleniček ze stolu nebo potrápit kočku pár dobře mířenými zásahy. Když se sejde více lidí, můžete vyzkoušet ovládání postav ve třech módech pro více hráčů. Až čtyři lidé si vychutnají na splitscreenu varianty Deathmatch, Capture-the -Flag nebo Kočka a myš. sf

Klobouk dolů! Konečně hra se svěžím konceptem a novými, vtipnými nápady. "Toy Commander" nabízí radost z jízdy a ze zručnosti, na hony vzdálené od obvyklé uniformní masy akčních adventur, plošinovek a honiček. Přes strakaté provedení a dětskou tématiku si v bezpočtu misí najdou to své i profíci. Až na horší zvukové efekty je technika bez chyb: skoro plynulá grafika a perfektní fyzikální model znamenají pro vývojovou firmu pořádný debut na Dreamcastu. Škoda, že mnohé úkoly často vyvolávají enormní nervové vypětí. Skromné briefingy moc nenapoví, takže příliš často jen tak bloudíte po okolí. A přes všechnu různorodost: levely se většinou dají zvládnout základním principem "Jeď, najdi, střílej!". sf



Úkoly jsou často plné nápadů: tak například převálcujete svým buldozerem pár odporných švábů (vlevo) nebo musíte uvařit v kuchyni dvě vajíčka.

ZÁBAVA 78%

VÝROBA	SEGA
SYSTÉM	DREAMCAST
CENA	CCA 2200,-
GRAFIKA	76%
ZVUK	62%

Tradiční plošinovka v jemném hávu 3D a podařené baštění v labyrintu: i moderní Pac-Man hodně pobaví.

No Cliché

je první vlastní vývojářské studio firmy Sega v Evropě. Od roku 1997 pracuje 22 lidí ve francouzském Lionu na dvou projektech pro Dreamcast. Není to jen tak samo sebou, že nás očekává s hrami "Toy Commander" a "Agartha" skvělé dobrodružství. Tvůrčí ředitel Frédérick Raynal vytvořil hrou "Alone in the Dark" původce populárního žánru adventur, v jehož

Akční 3D hra "Time Commando" od Adeline vyšla v roce 1996 pro Playstation.

stopách kráčí i, dnes velice populární, "Resident Evil". A členové No Cliché mohou znovu usínat na vavřínech. Pod názvem Adeline Software vznikly v poslední době tituly jako "Little Big Adventure" nebo "Time Commando".

No Fear Downhill Mountain Biking

Švédský vývojářský tým UDS (Unique Development Systems), je doposud na konzolích neznámý. Skandinávský

všech 35 členů týmu UDS

softwarový dům byl založen již v roce 1993, tehdy se ještě zabýval programováním pro Amigu a Atari ST. Vedle dvou titulů pro PC se momentálně připravuje další

Závody sněžných skůtrů „Sno-X" jsou další hrou pro Playstation od UDS.

hra pro Playstation - „Sno-X". Závodní hra chystaná na začátek roku 2000 zůstává věrná myšlence extrémního sportu. Tentokrát si to ale budete namísto kol řítit krajinou na sněžných skůtrech.

Na štěrkových cestách se s rachotem řítíte dolů. Oproti dešti, který mnohé cesty změní v blátivou klouzačku, se sněhové vločky na přilnavosti k zemi neprojeví.

PS I nejnovější produkt zůstává věrný stylu Codemasters. Znovu si přijde závodník na své, ale opět se titul zpozdil o několik měsíců. Za to se s „No Fear Downhill Mountain Biking" vydáte na téměř panenskou cestu pro váš Playstation . V sedle horského kola na extrémní sjezd se vrháte odvážně do horských převisů a jedete slalom smíšeným lesem. Mistrovství v Mountain Biking vás protáhne celým světem, od novozélandské džungle až po bavorské Alpy. V sebevražedném tempu překonáváte nesčetné výšky, kloužete rozbředlými lesními cestami, leháte si do zatáček úzkých serpentin a

Při podařeném triku se kamera krátce přepíná na pohled z boku.

Největší pocit rychlosti si užijete z vlastního pohledu.

využíváte umělé a přírodní rampy pro vzdušné triky. Kromě závodů na čas se vydáváte na cestu ve dvojici, ať již proti počítači nebo vašemu kamarádovi v režimu

Nepochopitelné: Díky přítomnosti širokých pruhů je obrazovka v režimu dvou hráčů silně zúžená.

s rozdělenou obrazovkou. Vítězstvím v mistrovství ve velké části z 23 tratí (v devíti krajinách) ukojíte vaše závodnické choutky. K tomu, abyste se dostali dál, musíte třikrát za sebou dojet stejnou trať jako první. To, že se zde uplatňuje systém KO, odpovídá realitě. Za to se vám jako odměny dostane nejen nových tratí, ale i náhradních dílů pro vaše Hi-Tech šlapadlo. K tomu, aby se člověk dostal s kopce rychle a zdravý, musíte být vycvičení nejen v ovládání přední a zadní brzdy. Stiskem tlačítka necháte své mladé Alter Ego pěkně šlápnout do pedálů, až si sáhne na dno svých sil. Jak rychle dojde atletovi vzduch, závisí na jeho výdrži, která (jako jedna ze čtyř vlastností) ovlivňuje dovednosti a výkonnost osmi postav ve hře.

Ryze ve stylu tohoto bláznivého sportu můžete během závodů či na speciálním okruhu předvést řadu parádních triků, které, stejně jako nezvládnutá zatáčka, mohou skončit obličejem v blátě.

Je škoda, že Codemasters nevyužili zpožděného vydání k přepracování grafiky. Jinak zábavná hra trpí jak technicky, tak i esteticky nevhodnou grafikou. Nevyvážený styl jízdy a nevýrazná prostředí tratí diváka nepotěší. Soustředěného hráče však pixelové drama, ostatně i díky napínavým závodům, dalece míjí. Zdařené ovládání kola, bohatá rozmanitost tras a skvělé zvukové efekty – od obtížného supění až po cvrkot řetězu – potěší jak extrémní sportovce, tak závodící hráče. Bohužel se poněkud brzy dostaví pocit nudy: systém KO a pouze jeden soupeř na dráze omezují trvalou motivaci. Na tom nemůže ani pseudo-trikový systém nic změnit.... sf

ZÁBAVA 76%

VÝROBA	CODEMASTERS
SYSTÉM	PLAYSTATION
CENA	CCA 2000,-
GRAFIKA	58%
ZVUK	83%

Nápadité závody se zastaralou grafikou: i přes dobré ovládání a množství tratí jízda do údolí nemotivuje dostatečně dlouho.

Magical Tetris Challenge

Zatímco Donald právě skládá dlouhý blok , vymetá magická energie Mickeymu trubky.

N64 Na "Magical Tetris Challenge" se Capcom spojil s Disneym a opustil tak starý známý princip Mouse-Liftingu. Nevstupujte do nekonečného modu se soustavným skládáním, ale zvolte si Mickeyho, Donalda, Goofyho nebo Minnie jako hrdinu pro Story-Modus. Rozdíly ve hře přitom nejsou. Vedle tradiční hry "Tetris" existuje jedna 'magická' varianta, ve které vám život ztíží zajímavě zformované kameny, jakmile váš protivník odstraní více než jednu radu: jako gag je to vtipné, ale dlouhodobě příliš zmatené. Začátečníci se oproti tomu teší z pomoci při skládání, kterou nabízí stín kamenu na zemi a namalování sloupečku do pozadí.

Pro Disneyho fanoušky představuje milá grafika značné plus, jinak za tím není nic jiného než obvykl hra "Tetris". us

ZÁBAVA 85%

VÝROBCE	CAPCOM
SYSTÉM	NINTENDO 64
CENA	CCA 2000,-
GRAF.	37%
ZVUK	56%

Varianta "Tetrisu", která se díky Disneymu líbí. Bohužel je maximálně pro dva hráče, také zmatený extra mód je napínavý jen po krátkou dobu.

Fisherman's Bait

S kamarádem proti sobě: také ve dvou se dá bezvadně rybařit.

PS Na rozdíl od konkurence vám arkádová rybářská hra od Konami nedopřeje žádného uvolnění u virtuální vody. Krátký časový limit se totiž stará o to, že vám spíš dojde trpělivost než praskne prut. Zvolíte si návnadu a revír (umáčíte si nohy ve čtyřech jezerech) a můžete nahodit vlasec své udice, abyste vylovili tlusté okouny. Ale také duhoví pstruzi, parmy, sumci nebo gumové holínky se zachytí na vašem háčku. Tato kořist se sice nepočítá do závodu nebo seznamu nejlepších výkonů, ale podle váhy získáte pár sekund navíc na vašem časovém kontě. Průběh rybaření se odvíjí jednoduše, ale napínavě. Pokud se vám zakousla rybka do třepetající se návnady, opatrně točte navijákem, zasekněte prut a pohybujte vlascem, abyste neztratili rybu z háčku. Roztroušené akční sekvence vám ukazují ryby na "útěku" hlubinami jezera. Bohužel se sólisté brzy nudí kvůli chybějícím simulačním aspektům, omezené hloubce hry a průměrné grafice. Dvěma rybářům vydrží zábava déle. sf

ZÁBAVA 64%

VÝROBCE	KONAMI
SYSTÉM	PLAYSTATION
CENA	CCA 2000,-
GRAF.	51%
ZVUK	63%

Rybářský výlet, který dlouhodobě málo motivuje kvůli chybějící různorodosti možností a průměrné grafice.

Chcete prodávat
MANIAC
také ve vašem obchodě?

Kontaktujte nás.

SHOP FOR DJ's
VEŠKERÉ VYBAVENÍ
PRO DJE A DISKOTÉKY
prodej-pronájem-leasing
-gramofony, CD players, zesilovače
-mixážní pulty, sluchátka, jehly
-reproduktory, mikrofony, case
-slipmaty, náhradní díly
-opravy, poradna
-12" černé desky (techno, house, trance, jungle atd.)
ADRESA:
AIFFEL RECORDS, BRANIŠOVSKÁ 4
Č. BUDEJOVICE
INFORMACE,
DJ BOOKING TEL.: 0604 85 55 23

GTA 2

Od filmu ke hře: Jako reklamní prostředek pro „GTA 2" byl použit

pro prezentace profesionálně zhotovený dvacetiminutový krátký film.

PS DMA dodává: Trvalo to dva roky a jeden datadisk misí („Londýn 1969"), než se přátelé „Grand Theft Auto" konečně mohli oddávat stále napínavému pokračování. V „GTA 2" začínáte svou kariéru jako malý pouliční gauner bez kontaktů. Teprve když svým gangsterstvím nahromadíte předepsanou sumu peněz, vydáte se na další území. Anonymní metropole se skládá ze tří městských částí se sedmi gangy. Velcí drsňáci jsou Zaibatsové (jsou také všude zastoupeni), zatímco ostatní se prosadili jenom v jedné čtvrti. Každá organizace sleduje vlastní cíle a ideály. Loomies chtějí jenom řádit, naproti tomu Hare Krishna chtějí zlepšit svět: Má být dosaženo nekonečného míru, v krajním případě i násilím!

Samozřejmě nepanují mezi těmi třemi gangy z každé čtvrti zrovna přátelské vztahy: tyhle partičky se do krve nenávidí, takže násilné konflikty jsou na denním pořádku. To je právě vaše šance: abyste si vybudovali zločineckou kariéru, musíte dosáhnout respektu, teprve pak získáte zakázky od některého gangu. Toho nejsnáze dosáhnete tím, že na začátku sám odrovnáte pár grázlů z jedné ze soupeřících band, ale samozřejmě takováto akce nezůstane bez odezvy: Zatímco na jedné straně vzroste vaše vážnost, rozzlobili jste si poškozenou organizaci a poštvali na sebe lovce odměn a atentátníky. Teprve když si získáte hodně respektu, čekají na vás velké peníze při důležitějších misích, o kterých se vám dříve ani nesnilo. Na začátku se pohybujete bez zbraní a dopravního prostředku, ale opravdový gangster nezná žádné zábrany: Jednoduše skočí do silnice a zastaví překvapeného řidiče. Stisk trojúhelníkového tlačítka a rvete vaši oběť neurvale z jejího vozidla. Takto motorizován se bezohledně řítíte metropolí, semafory vás zajímají zrovna tak málo jako chodci křižující vám dráhu. Kdo vám stojí v cestě, je sám vinen, každý vyřízený chodec znamená

Na útěku: Vaše žihadlo je sice rychlejší než ubohá policejní kraksna, ale při tak silném provozu v protisměru to bude docela machrovina.

Čirá ironie: Přejetému chodci moc nepomůže, že ho sejmula zrovna sanitka.

SKOT VYPRÁVÍ

Interview s Brianem Bairdem, členem týmu programátorů "GTA 2"

Obávali jste se po velkém úspěchu hry "Driver", že se hráči budou méně zajímat o podobné, ale "tradičněji" vypadající hry jako "GTA 2"?

BRIAN: V prvním dílu jsme z toho trochu strach měli. Existují lidé, kteří by se nedotkli žádné "GTA", protože není kompletně v 3D. U "GTA 2" jsme ale už věděli, že podle úspěchu jejího předchůdce existuje určitá vrstva zákazníků, na které můžeme stavět. Logika hry je přeci trojdimenzionální, ale je prezentována jenom v 2D perspektivě.

Nehledě na viditelná omezení jako zřeknutí se schopnosti hrát po síti, co ještě chybí nebo je jinak u Playstationové hry "GTA 2" ve srovnání s PC?

BRIAN: Samozřejmě se nepohybuje najednou tolik aut a chodců, věci jako veřejnou dopravu jsme si museli ušetřit. Mnohé mise byly trochu pozměněny, takže jedna nebo dvě mise se hrají trochu jinak. Provedení pro Playstation bylo ale vytvářeno společně s verzí pro PC. Lidé pověření konverzí měli kromě toho tentokrát mnohem aktivnější roli. Celkově jsme velmi spokojeni s tím, jak jsou si obě verze podobné.

Jak moc se přiblížila hotová "GTA 2" vašim ideálům?

BRIAN: Je velice blízká. Samozřejmě existují i tentokrát věci a nápady, které bychom bývali rádi zahrnuli do hry. Ale odpovídá daleko více ideální hře "GTA" než původní originál. Ačkoli jsme na tom dělali dva roky, pořád nás ještě baví hrát "GTA 2" - a to je vzácné!

Jak vypadá budoucnost série "GTA"? Plánujete další mise na CD nebo se máme těšit na provedení pro Dreamcast?

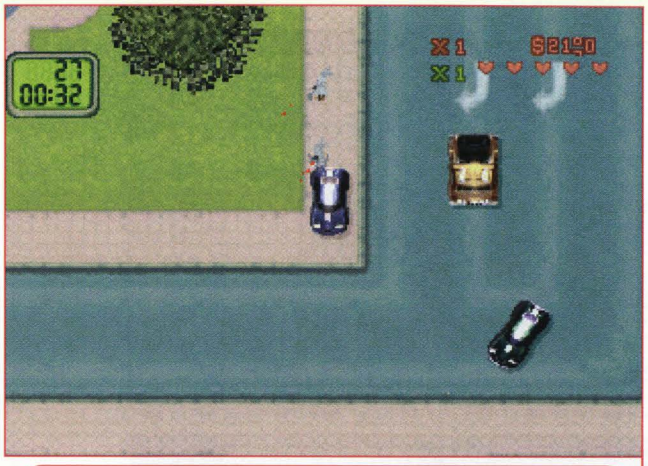
BRIAN: Existují sice myšlenky na "GTA 2" pro Dreamcast, ale podle toho, co vím, ještě nepadlo žádné definitivní rozhodnutí. Dodatečné mise "GTA 2" jsou velmi dobře možné, ale záleží to na úspěchu hry. Myslím si, že s největší pravděpodobností vznikne i třetí díl, ale to až za delší chvíli - po čtyřech letech práce na "GTA" a "GTA 2" je čas dát si pauzu!

"GTA 2" je naplněna k prasknutí přehnaně znázorněným násilím, které není všude dobře přijímáno. Museli jste zmírnit tuto hru pro evropský trh?

BRIAN: Evropská verze je neprostříhaná. Myslím, že většina lidí už pochopila, že násilí v "GTA 2" je jen fiktivní a navíc trikové a bez zlých postranních úmyslů. Ve Francii je hra opatřena "rodičovskou ochranou", zbytek kontinentu dostává celkový balík bez krácení. Oproti tomu pro americkou verzi jsme museli odstranit nadávky a "neslušné" narážky u textů na obrazovce a hlášek z rádia.

! Nemilosrdnou brutalitu „GTA 2" vlastně nelze schvalovat, ale přesto je tato hra sama o sobě klasa. Po herní stránce se zlepšilo novátorské pojetí oproti jeho předchůdci geniálním systémem „Respekt" a kompletním nelineárním průběhem. Grafika se ukazuje i přes značné vylepšení a drobné detaily stále ještě jako zastaralá, ale vzhledem k lepší přehlednosti a zvýšenému počtu objektů na obrazovce to člověk rád promine. Vyčnívající a z velké části zodpovědná za výjimečnou zábavu je grandiózní zvuková kulisa: Kletby kolemjdoucích, policejní vysílačky a hlavně maličké radiové vysílače udělají z výletu do světa „GTA 2" jedinečný zážitek – pokud vám nevadí násilí. us

To sedlo: Abyste se vyhnuli hrozícímu zatčení, takticky zapálíte kolemjedoucí luxusní vůz, tím odpoutáte pozornost.



Jeho chyba: Kdo stojí příliš blízko u jízdní dráhy při ilegálních závodech, je brzy seškrabován lopatou.

alespoň něco peněz do gaunerovy pokladny. Pokud přitom sejmete dokonce člena gangu, zanechá vám tento zbraně jako milou pozornost k sebrání: Nesmírně praktické, když jdete pěšky a naděláte řešeta z otravných kapesních zlodějů. Kromě snadno ovladatelných pistolí najdete na skrytých místech i těžké kalibry, třeba raketomet. Skoro 70 různých dopravních prostředků křižuje ulice tří městských částí, jejich rozdíly nejsou jenom ve vzhledu: hbitý „B-Type" nejen že vypadá elegantně, ale dosahuje také vysoké rychlosti, zatímco náklaďák a chladírenský vůz jsou sice robustní, ale zato se jen líně dají do pohybu. Kromě toho rychle zpozorujete, že předchozí vlastníci měli velice různorodý hudební vkus: V závislosti na vozidle a čtvrti vás v autorádiu provází různé lokální vysílače, jejichž spektrum sahá od domácí country, přes disco hity až po moderní techno – všechno okořeněné reklamou a hloupými žvásty moderátorů. Pokud se vám zdají vozidla příliš fádní, nebo když jste pronásledováni, vyplatí se cesta do opravny: Za hotovost získáte nový nátěr nebo se dají vestavět šikovné systémy zbraní jako kulomety nebo pokladače min.

Každý gang vám zadá sedm zakázek, které dostanete veřejným telefonem. Jednou stačí štípnout nejnovější model nepřátelského vozu, potom doprovázíte jako řidič bandu k bankovnímu přepadení, nebo musíte zlikvidovat nepohodlného svědka a odstranit ho v lisovně šrotu. K tomu ještě naleznete v každé čtvrti 25 „GTA 2" symbolů. Když je máte všechny pohromadě, kyne vám obzvlášť tučná mise. Jen k odreagování slouží zelené mince, které sbíráte většinou, když jdete pěšky: Tím aktivujete „zabijácké šílenství", při kterém zákeřně zavraždíte předepsaný počet lidí. Vedle standardní varianty s jednou pistolí sáhnete také k plamenometu za účelem zpopelnění kolemjdoucích nebo naskočíte do auta s raketami. Obzvlášť horliví hledači zakopnou dokonce o tank, se kterým se zvláště prudce útočí. Abyste se mezi úkoly trochu vydýchali a prosili o odpuštění, vyhledáte kostel: Za skromnou sumičku 50.000 $ vám budou u oltáře odpuštěny vaše hříchy a zároveň se hra uloží. Když jste úspěšně absolvovali nějakou čtvrť, čeká na vás po konečném zúčtování bilance: Kromě stavu na účtu zohledňuje mimo jiného i počet zamordovaných kolemjdoucích a způsobenou věcnou škodu. Podle úspěšnosti si smíte splnit bonusovou úlohu a v časovém limitu honit vůz se zmrzlinou nebo v nezákonném pouličním závodu převálcovat diváky. Vaše hanebnosti však nemůžete páchat zcela nepovšimnuti: Místní policie sice přivírá oči, když ignorujete červenou na semaforu, ale reaguje na zločiny. Okamžitě

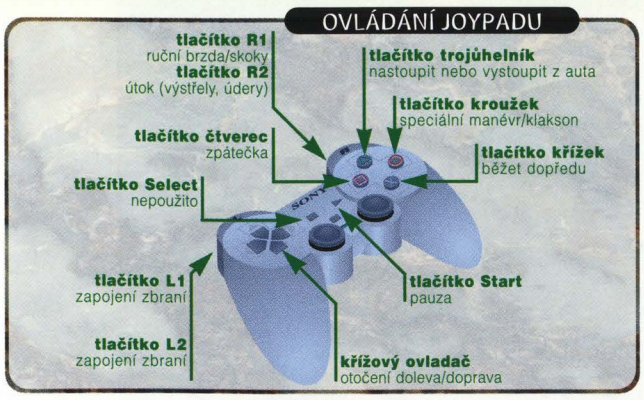
Ze starého udělej nové: Výlet opravárenskou dílnou a váš vůz se leskne novým nátěrem.

Pozdrav od Gabe Logana: Také v „GTA 2" měníte lidi ručním laserem ve fosilní palivo.

Pozor: „GTA 2" není nic pro nenapravitelné lidumily a něžné duše. Kdo se ale může zasmát poťouchlému principu hry a dění na obrazovce nebere příliš vážně, bude odměněn propracovaným a motivujícím mixem z testů zručnosti a Action-Adventure. Různorodost misí, aut a zbraní, bezvadný systém Respekt a opravdovost herního prostředí ukazují na kreativní um designérů DMA. Navíc byly odstraněny různé nedostatky předchůdců „GTA 2". Na ovládání je sice stále ještě třeba si zvyknout, ale díky několika vylepšením to za chvíli zvládnete. Policie se chová výrazně chytřeji a často vám opravdu znepříjemní život. sf

Velkoměsto:

Kolem vás se pořád něco děje, zůstaňte stát na rušném rohu a pozorujte mimo jiné pouliční zloděje, imitátory Elvise, přestřelky a rowdies, kteří stejně jako vy prostě kradou auta.



Silnější je v právu: V tanku máte "nepřiměřeně svízelnou" volbu, jestli ostatní auta rozbombardovat nebo je převálcovat.

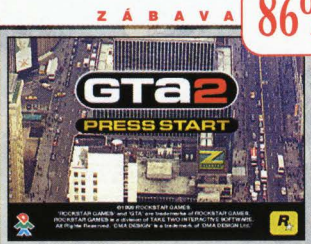
Drobné:

Nejenom zakázkami gangů si můžete vydělat peníze. Jednoduše popadnete taxíka a chodci si vás příležitostně zavolají k jízdě a také za to vzorně zaplatí. Ale nechejte je prostě stát a vyslechnete si zase jednou nadávky jako „Asshole!" nebo „Maniac!".

„Hej, taxi!": Ten ubožák ještě neví, jaká ďábelská jízda na něj čeká.

máte na krku množství hlídek, které do vás nešetrně narážejí a blokují cestu. Pokud se vám podaří uniknout policistům, počítejte s tím, že nasadí těžší ráže. Symbolicky pomocí hlav na horním okraji obrazovky vidíte, jak je situace kritická: od čtyř lebek musíte počítat se zátarasy v ulicích, pak přijdou na řadu zvlášť agresivní agenti FBI a dokonce armáda. Když vás zadrží, utrpí vaše kariéra vážné trhliny: Ztratíte aktuální zakázku a – což je ještě mnohem horší – obdiv u postiženého gangu. Skutečně dlouhodobé škody naštěstí nezůstanou, neboť to smíte neomezeně zkoušet znovu. us

ZÁBAVA 86%



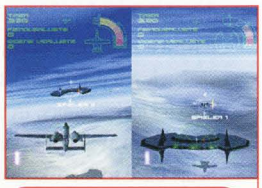
VÝROBCE: TAKE TWO
SYSTÉM: PLAYSTATION
CENA: CCA 2000,-
GRAFIKA 72% | ZVUK 87%

Nic pro slabé povahy: ultra brutální gangsterka ve virtuální metropoli se skvělým soundtrackem.

Incoming

Světelné efekty a exploze vypadají lépe než na počítačovém originálu.

Málokterá firma podporuje Dreamcast už tak záhy a tak masivně jako anglický tradiční výrobce Rage. Po „Incommingu" budou následovat v dalších MAN!ACích „Millennium Soldier" a „UEFA Striker". „Incoming" byla jednou z prvních japonských herpro Dreamcast a nabízí také dost akce v evropské verzi. Na zemi a ve vzduchu bráníte Zemi proti mimozemským vetřelcům. Začínáte u děla a snažíte se sejmout z nebe nepřátelské lovce pomocí vaší primární a sekundární zbraně. Potom přesednete do vrtulníku, na jiném místě vyzvednete pancéřovaný vůz apod.. Častá změna dopravních prostředků a letadel patří k velkým plusům „Incomingu", cíle jednotlivých misí přitom zůstávají jednoduché: přežití, eskorty, zničení. Šipka ukazuje cestu, hlas udává povely a siréna varuje před nepřítelem v týlu. Tři stupně obtížnosti přilákávají k „Incomingu" začátečníky i zkušené hráče. V arkádovém módu máte jenom jednu úlohu: zůstat tak dlouho naživu, jak je to jen možné. Volíte si sami prostředí a letecký prostředek a ukládáte si své nejlepší výsledky na paměťovou kartu.
Pochvala vývojovým pracovníkům Rage: díky 60-ti hertzovému režimu si vychutnáte „Incoming" v původní rychlosti a na celé obrazovce. ts



Hru je možné hrát i s kamarádem na rozdělené obrazovce.

! Incoming" je ta veskrze správná lahůdka na vaše střílečkové chutě. Hra nepřetržitě mění způsob hry; máte stále jiné bojové prostředky. Díky zdařilé grafice krajiny včetně nádherných světelných explozí chutná ještě lépe. Vetřelci létají ve stále stejných formacích, arzenál zbraní je skromný. Chybějící intro a mezihry také nepřispívají k vyšší motivaci. Po pár hodinách se dostaví nuda a Dreamcast putuje do kouta. ts

ZÁBAVA 67%

VÝROBCE: SEGA
SYSTÉM: DREAMCAST
CENA: CCA 2200,-
GRAFIKA 76% | ZVUK 65%

Krátkodobě zábavná střílečka v často se měnících vozidlech a letadlech. S luxusní grafikou, ale blbými protivníky.

Rayman 2

Horké a nebezpečné: žhnoucí láva je pro Raymana při kontaktu ihned smrtelná. Naštěstí padají sloupy při zásahu a vytváří tak můstky.

Baby Globot přidává plyn: V bonusové hře zrychlujete bušením do kláves A a B padu.

„Rayman" se objevil koncem roku 1995 na málo úspěšné konzoli Jaguar od Atari a jako jedna z prvních PAL her vyšel i na Playstation a Saturna. Díky pohádkové grafice a vtipným gagům si získala 2D plošinovka 86% v německém MANIACu 11/95, frustrovala však hned na začátku nesnadným stupněm obtížnosti.

N64 Žádný ráj si není před zlými silami jistý: to zjistí i Rayman, když se jeho vlast nenadále ocitá v chaosu. Vpadnou sem záludní robopiráti pod vedením ošklivého kačera admirála Klinkenbarta a rozbijí „Srdce světa". Bez tohoto energetického zdroje, který se stará o mír a napájí Raymanovu sílu, je hrdina s ochablými končetinami v mžiku přemožen a protlouká se životem v tristním žaláři plovoucí pirátské lodi. Naštěstí existuje jeho kámoš Globox, který propašuje zbyteček energie zachráněný vílou Ly. Díky této pomoci může Rayman uniknout a zahájit boj proti Klingebartovi a jeho bandě. K tomu musí nalézt čtyři kouzelné masky a těmi vyvolat tajemného mága Polokuse zpět na zem .... Čtyři roky po debutu vstupuje kudrnatý hrdina „Rayman 2: The Great Escape" od Ubi Softu do svého druhého dobrodružství. Příznačně pro danou dobu přitom odhazuje dvojdimenzionální pouta a probíjí se 20 úrovněmi zobrazenými ve stálobarevné 3D polygonové grafice. V obrazech z denního života se díváte Raymanovi přes (neexistující) ramena a můžete sledovat jeho očima blíže okolí nebo švenkovat kolem imaginární kamerou. Pro majitele N64 s rozšířenou pamětí RAM je grafická modernizace dvojitým důvodem k radosti: Obdivujete Raymanova dobrodružství ve zvlášť jemném rozlišení High-res.

Na počátku své mise zde stojí Rayman ještě sporně vybaven: sice v posledních dvou letech zvládl základní plaveckou školu, ale za to není většina jeho jiných schopností v důsledku zničení srdce světa k dispozici. Pouze vystřelování energetických koulí pěstmi mu zůstalo, snad kromě praktického využití své kštice jako vrtule k tomu, aby se lehce snesl dolů. Čím více se dostává vpřed, tím více podpory se mu dostává od víly Ly: a tak se Rayman učí opět dobíjet své pěsti a za pomoci plovoucích kruhů plavat přes hlubiny.

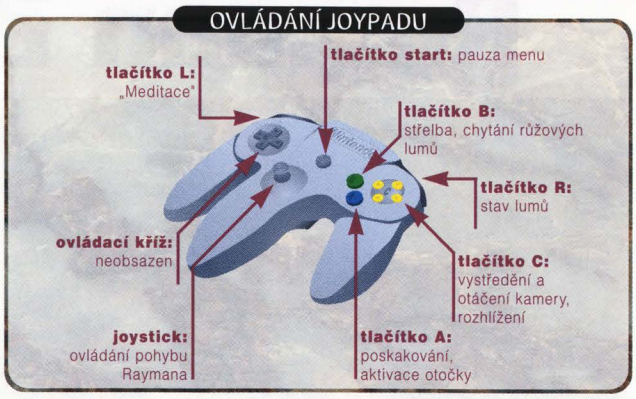
Nejdůležitějším elementem světa jsou lumy: Rayman tyto svítící koule nachází v levelech všude, vždy podle barvy mají na něj jiné účinky. Nejčastěji naráží na žlutý druh, který se skládá z jednotlivých fragmentů zničeného srdce. Pokud jich nasbírá hodně, může se dostat do dříve nepřístupných tajných míst. Navíc se od lumů naučí mnohé o tajemstvích svého světa, která lze vyvolat přes klávesu L. Červené lumy zase slouží jako dárce energie a doplňují vaše skromné zásoby, zatímco zelené exempláře představují praktické vratné body, pokud by se vám mělo kdy něco přihodit. Růžové lumy slouží jako pohotové body, pro vaše vzlety přes neschůdná území, zatímco modrý druh se vyskytuje pouze pod vodou a zásobuje vás čerstvým vzduchem.

Robopiráti nebyly po dobu Raymanova věznění nečinní a nastrkaly do klecí mnoho

Volné plavání: v bezpečných vodách bez piraň se odvažuje Rayman k potápění. Dávejte pozor na jeho zásobu vzduchu !

Dej mi švestku: fialové ovoce je jak udělané pro překračování jezer z lávy, ale dá se jen těžko kontrolovat.

Táhni ! Pirátský robot hlídá důležitý spínač a vyzývá vás k souboji: vyhněte se jeho střelám úhyby do stran.



jeho přátel. Jakmile jich najde deset, stoupne vaše energetická hodnota o jednu jednotku. Pokud posbíráte všechny na jedné hladině, a máte-li tam dokonce pohromadě všechny žluté lumy, potom na vás mává na konci bonusový úsek: Baby Globota nastupuje k závodu proti jednomu pirátovi. Pokud se vám podaří malého rychlým bušením do tlačítek dostat do cíle jako vítěze, dostane Rayman rovněž extra štipec energie.

Jakmile máte za sebou krátkou úvodní hladinu, skončíte v „Hale dveří": odtud se dostáváte do 20 herních stupňů, které vedou Raymana jak kouzelnými pasekami, páchnoucími bažinami a ledovými jeskyněmi, tak i krajinami s horkou lávou a přes vysoké hory. Zatímco zpočátku vytváří hra těžiště ještě pro tradiční plošinovku, musí Rayman v

Zápach z úst: Rayman cítí dech monstra v zádech.

Klobouk dolů! „Rayman 2" vypadá jako animovaná obrázková pohádková knížka: překrásně vymalované textury v nádherných pastelových barvách, pěkně animované charaktery, jakož i odporní zlosynové vás unáší do neskutečného světa. Zobrazení komplexního okolí ve 3D bez zamlžení a bez trhavých pohybů si zaslouží zvláštní pochvalu; takto vysoký grafický výkon vidíte na Nintendu 64 zřídka. Další plusovým bodem je přímé ovládání, se kterým Rayman manévruje množstvím malých úloh v rámci jednoho levelu – tady se ani při hodinovém hopsání člověk nenudí. Přesto pro mne vede „Banjo Kazooie" o délku nosu, neboť tento "medvědí titul" s ještě více změnami a lépe vyváženým stupněm obtížnosti fascinuje déle. os

Přítel nebo nepřítel?

GLOBOX:
Raymanův nejlepší přítel jej osvobozuje ze žaláře pirátské lodi s pomocí propašovaného stříbrného lumu. Jako na potvoru je přitom však Globox sám zajat, takže jej také musíte zachránit.

ROBOPIRÁTI:
Tito plechoví braši číhají všude a necuknou ani před násilím. Hulvát s bouchačkou na vás střílí bez varování, zatímco jeho modrý kumpán vás jednoduše převálcuje.

MURFY:
Všetečný a tajuplný, tento tlustý bručoun vám pomůže dál svými radami. Vysvětlí vám finty vašich schopností a poskytne tipy, když se už nedostanete dál.

LY:
Ta dobrá víla je vaší velkou nadějí proti pirátům. Nejprve ji však musíte zachránit, za to vám později ve hře propůjčí nové schopnosti.

CLARK:
I přes svoji postavu rváče je Clark mírumilovný člověk. K tomu, aby vám však vyklidil cestu, potřebuje nejprve elixír, aby se opět nakrmil.

Nejen koule z kanónů vám komplikují život, vrak lodi se také nebezpečně rychle potápí v přílivu.

průběhu cesty často prokázat svoji všestrannost: takže se řítí jako vodní lyžař přes kalné vody,nebo cválá na hřbetě divoké rakety neschůdnou krajinou. Při jednom pronásledování lodi pirátů musí balancovat na úzké lávce, zatímco mu koule z kanónů odstřelují půdu pod nohama.
Sudy plné trhavin váš hrdina využívá kreativně: buď tak vyhazuje do povětří dveře, nebo podpaluje doutnáky a létá improvizovaným raketovým pohonem vzduchem. Na palubě pirátské lodi čeká strašný admirál Klingenbart na poslední duel... us

Tvůrci "Rayman 2" si nechali dost času na své mistrovské dílo, ale výsledek omlouvá zpoždění. Miloučká grafika je obzvlášť ve srovnání s celou konkurencí v Jump'n'Run o celé roky napřed a v porovnání se zdají dokonce i hry od Rare vybledlé. Zvuková kulisa stejně jako zdařilé ovládání nechává jen málo podnětů kritice: díky výbornému vedení kamery a podpoře při zaměřování se vyskytují problémy s viditelností jen velmi zřídka. Skutečně nové nápady jsou sice také v "Rayman 2" nedostatkovým zbožím, ale rád to odpustím vzhledem k vynikající formě: různorodé levely s mnoha rozdílnými úkoly, špetka hádanek a náročný stupeň obtížnosti po absolvování první třetiny jsou neskutečné. us

ZÁBAVA 88%

64BIT 128 RAM-PAK

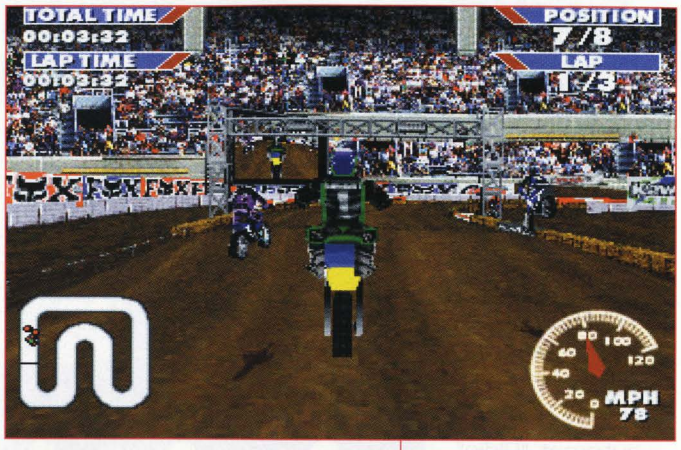
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

VÝROBCE: UBI SOFT
SYSTÉM: NINTENDO 64
CENA: CCA 2200,-

GRAFIKA	ZVUK
93%	81%

Rayman si zajišťuje místo na Olympu plošinovek: grafika k zamilování a 20 působivých levelů rozhodně přesvědčí.

Championship Motocross



Hala (nahoře) je plně obsazená, zatímco osamělému duelu dole nechce přihlížet ani živáček.

"Championship Motocross" je po "Speed Freaks" druhou aktuální závodní hrou z vývojové dílny Funcom a je tentokrát laděna směrem k realismu. Patron jména, Ricky Carmichael, je v USA známé, zázračné motokrosové dítě, jehož činy napodobujete : pro začátek se smíte vyřádit na čtyřech závodních tratích, v závislosti na úspěších se vám jich otevře celkem tucet. Vedle tradičních závodních drah venku s mocnými skoky v několika klimatických pásmech, mimo jiné zkusíte odvahu v "superkrosových" závodech, které se konají jen v halách. O něco méně akrobacie je zapotřebí na tratích pro Enduro, kde je stěžejní rychlost. V každé ze tří výkonnostních tříd máte možnost volby mezi třemi motocykly s různými výkonnostními hodnotami, kromě toho smíte mluvit do výběru pneumatik a jiných technických nastavení. Poté se jede proti osmi konkurentům v mistrovství nebo jednotlivých závodech.
Rozhodující je jen umístění, malé husarské kousky slouží výhradně k účelům show, jakož i měření nejvyššího a nejdelšího skoku. Alternativně se ve volném tréninku seznámíte se závodní dráhou nebo si na čas odjezdíte několik kol. Pokud jdete na start v režimu s rozdělenou obrazovkou proti kamarádovi, máte možnost si zvolit libovolný počet počítačem řízených protivníků. us

"Championship Motocross" je jedna z her, které si musíte nejdříve zahrát na zkoušku, abyste poznali dané kvality: dokud se neseznámíte s nuancemi, budete se nekontrolovaně potloukat na posledním místě. Přitom vám řízení motocyklu umožňuje volbu nejlepší dráhy a požaduje aktivní přístup při skocích, jinak vždy ztratíte cennou rychlost. Přesto dochází z důvodu vysokého stupně obtížnosti některých závodních tratí a příležitostných nefér kolizí k frustrujícím zážitkům. Daných dvanáct závodních drah je líbivých díky výpravě bohaté na varianty, ale na úkor toho kolísá grafika mezi zajímavou a nehezkou. Zatímco pocit z rychlosti nenechá nesplněná žádná přání, nemotorný design jezdce a hrubé textury ruší. us

ZÁBAVA 69%

VÝROBCE: THQ
SYSTÉM: PLAYSTATION
CENA: CCA 2000,-

GRAFIKA	ZVUK
65%	59%

Motokrosový závod s rozmanitými tratěmi a dobrým řízením, ale jen průměrnou grafikou.

Pac-Man World

Po tom, co jste modrým tlačítkem spustili podlahu, může Pac-Man jednoduše pod laserem proklouznout.

Schody hrůzy: Když vás neporazí křiklavé barvy cirkusu, pak vás čapnou duchové klaunů.

Jak to, že máš tak velké zuby ? Kousaví žraloci ztěžují Pac-Manovo potápění.

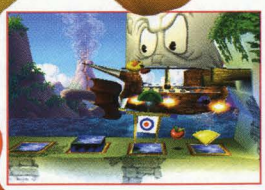
„Pac-Man World" obsahuje také variantu volby pro automat "Oldie", která se nacházela již u prvního „Namco Musea".

Jen se nacpi, kámo: Pac-Man chroustá statně i po 20 letech.

PS 20 let po triumfálním debutu prostě pojmenovaného klasika automatů „Pac-Man", se žlutý polykač pilulek připravuje oslavit své jubileum se žlutým příbuzenstvem na velkém mejdanu. Když se však vrátí ze svých posledních nákupů domů, očekává jej šok: všichni zmizeli beze stopy. Na místě Pac-Man nachází rozhodující stopu: ve hře má své prsty úskočný plechový zlosyn Toc-Man. K tomu, aby mohl osvobodit svoji rodinu, musí mu Pac-Man zabránit v jeho řemesle. „Pac-Man" je i přes pokročilý věk hlavní postavou hry: všech šest světů, které se vždy skládají ze dvou či tří level a závěrečného boje s bosem, je zobrazeno v moderní a detailní 3D polygonové grafice. Vedle do široka se rozprostírající krajiny, v níž hledáte Pacovu rodinu se skrývá i módu „Maze" se 36 labyrinty, z nichž polovinu teprve musíte objevit: zde se jako blesk řítíte klasickými chodbami a mamoníte pilulky, aniž byste se nechali chytit přízraky. Bludiště rolují přitom na obrazovce všemi směry, na přání si můžete všechno zoomovat. Aby všechno dění neskončilo nudou, mají labyrinty podle scénáře specifické záludnosti: náhle tedy zablokují cestu laserové paprsky nebo vám padající úlomky lávy odeberou jeden ze tří energetických bodů. Když se vybouříte, odvážíte se do modulu „Quest", který je parádním kouskem „Pac-Man Worldu". Zde probíháte se žlutou koulí šesti střídajícími se světy: zatímco na pirátském ostrově je potřeba opakované potápění pod vodou, v piramidách na vás útočí jedovatí pavouci. V cirkusu balancujete na pomatené otočné plošině, na cestě do kosmu zase číhají smrtelné laserové bariéry, jeden chybný krok a končíte v

Pozor, pálí ! Ve strašidelných dolech se kope tak hluboko, aby mohly vozíky odvážet nebezpečnou lávu.

! Při prvním „pravém" 32-bitovém vystoupení kultovní postavy bylo tradiční plošinovkové hopsání důsledně využito a skvěle orientováno na specifické schopnosti „Pac-Mana", aniž by se přitom zkazil pocit ze hry zbytečnými žertíky. Na technické reptání toho moc nezbývá: roztomilý design modelovaných světů motivuje ke zkoumání a láká mnoha legračními detaily, rovněž klasické zvukové efekty skvěle doplňují atmosféru. U některé muziky mi to však téměř vadí – to je ale asi jediná slabost „Pac-Man World", na hře samotné není co měnit. Dobré ovládání nepřipouští frustraci a díky množství hádanek a tajemství nebude nikdy nudit. Zvláštní chvála patří ještě režimu „Maze", který ukazuje, jak se mohou časově Oldies vylepšit. us



Poslední protivníci jsou u „Pac-Man Worldu" velmi rozmanití: ať již jsou to létající pirátské lodě (zcela vlevo), útěk před mumií (vlevo), palba proti králi Galaxianovi (vpravo) nebo závody skútrů proti klaunům (vpravo).

Klasický labyrint baštění hraje i u „Pac-Man Worldu" velkou roli: některé nové nepříjemnosti, jako ...

... náhlé uzavření cesty vám ztěžuje život. Za to si můžete přes tlačítko R2 nazoomovat lepší přehled.

Srdečně blahopřejeme, Namco! Oproti mnoha jiným retro hrám, které v poslední době obřadně využívají PlayStation, stojí „Pac-Man World" za to. Modus „Quest" nabízí zábavnou plošinovku na úrovni doby, sice méně inovativní, ale technicky bezvadnou. Šarm originálu byl skvěle zachycen a žlutý knedlík honící duchy a baštící pilulky má ve 3D grafice jednoduše nádhernou klubkovitou postavu. I muzika je lahodná: stále variující téma kolem mála zvukových efektů originálu. Neméně dráždivý a zábavný je zdařilý mód baštění v bohatých labyrintech. Jediný kritický bod: šest světů hledání je velmi rychle přehráno. sf

Pal: spolykané pilulky použije Pac-Man stiskem tlačítka jako střelnou zbraň.

Ničem. Průběh hry se přitom řídí tradiční filosofií všech plošinovek: nevidíte to, co se děje za Pac-Manem, děj vidíte jen z neutrální perspektivy, která je určena natvrdo stejně, jako hrubá linie cesty. Zcela pevně svázáni však nejste, často můžete podél přímé cesty hledat četná skrytá tajemství.

Pac-Man se na cestu nevydává nepřipraven, proti ničemnostem Toc-Mana se dokáže bránit: odhodlaným skokem na hlavu či „útokem na zadek" uklidí lokální darebáky z cesty. Když natankuje několik standardních pilulek, může je plivat, a tak právě zahnat nepřátele zbaběle na útěk. Zvlášť houževnaté chlapíky zahání na útěk superstřelou: pokud držíte tlačítko příliš dlouho, začne se Pac-Mac otáčet a spouští zvlášť rachotící explozi – aby ji však mohl spustit, potřebuje najednou deset pilulek. Alternativně zapíná turborychlost a ďábelským tempem zadupává protivníky. Tato schopnost se vám hodí i jinde: často nenacházíte žádnou pohyblivou plošinu, kterou můžete pohybovat jen tak. Paličatí, a vůči standardním útokům imunní jsou jeho úhlavní nepřátelé: aby se zabránilo zlomyslné činnosti duchů, potřebujete velkou "pilulku síly". K pilulce se však dostanete teprve tehdy, když aktivujete jeden z četných spínačů. Tímto se dají odstartovat i jiné nápomocné akce: žlutá tlačítka na krátkou dobu uvolňují jinak nedosažitelné části cesty, zatímco zelená permanentně uklízejí cestu.

Na své cestě nachází Pac-Man stále ovoce, které hraje důležitou roli: často prochází kolem dveří, za nimiž se nachází řada zvláštností, a které se otevírají jen tehdy, když má právě u sebe vhodné ovoce. Tak se dá ulovit třeba chromová koule, která vás činí na krátko nezranitelnými, nebo i zlatá písmena slova „Pac-Man". Pokud všechna posbíráte, přivítá vás bonusová úroveň. Zvlášť důležité jsou klíče: v každém světě je schován jeden exemplář, se kterým můžete osvobodit svou rodinu z klecí. us

Přístup ke kajutě je hlídán hnusným duchem piráta: kde je jen schovaná ta velká pilulka, kterou by mohl Pac-Man to strašidlo vyškolit ?

Jet Force Gemini

Bohužel nejde dost dobře ukázat grafickou dokonalost "Jet Force Gemini" jen na pouhých obrázcích. Exploze a efekty zbraní dosahují nejvyšší úrovně.

Takové tučné sousto vyřídíte nejlépe z bezpečné vzdálenosti, protože po vás pálí smrtící salvy energie.

Malebný pohled: Z měsíce posetého krátery se díváte na modrou planetu.

Vývojáři

Rare ručí za vysokou kvalitu N64. Od počátku této 64-bitové konzoli v Evropě v březnu 1997 se vyskytlo několik titulů na Nintendo. V testech německého MANIACu všechny hry sklidily čestný přívlastek "It's a MANIAC".

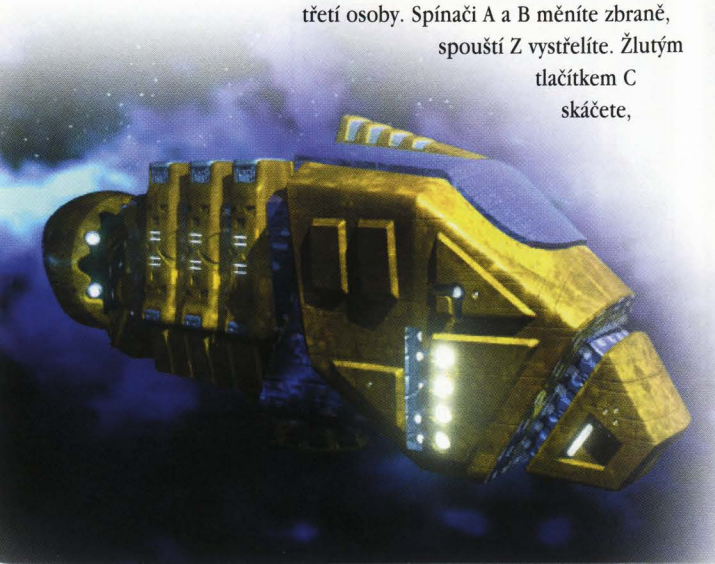
N64

Britský softwarový výrobce Rare znovu udeřil: tentokrát se ovšem nejedná o opičí tlupu kolem Donkey Konga nebo britského tajného agenta Jamese Bonda ve světle reflektorů, ale o comicsově působící postavy Juna, Vely a Lupuse. Tito tři hrdinové jsou členy elitní jednotky "Jet Force Gemini", která se pohybuje ve vzdálené galaxii. Při rutinním letu vesmírným sektorem zachytí volání o pomoc od mírumilovného národa medvědů Tribalů: mezigalaktický tyran Mizar přepadl se svými oddíly obyvatele lesa a vzápětí je zotročil. Trio Gemini je jejich poslední naděje…

Začínáte dobrodružství v roli Juna, který přistane po krátkém grafickém intru na zalesněné planetě. V první části džungle se seznámíte s komplexním ovládáním: pomocí analogového sticku pohybujete svým hrdinou v 3D prostředí z pohledu třetí osoby. Spínači A a B měníte zbraně, spouští Z vystřelíte. Žlutým tlačítkem C skáčete, pohybujete se do stran nebo se krčíte. Když tisknete klávesu R a pohybujete přitom joystickem, můžete se porozhlédnout nebo zaměřit protivníka kurzorem; krátký stisk vycentruje kameru za postavu. Zaregistrování nepřítele probíhá prakticky poloautomaticky: když pohybujete značkou v okolí útočníka, s kliknutím skočí na cíl - teď musíte už jen nabít a střílet. Chvilku se potulujete a narazíte na Magnuse, který vám poradí s ovládáním, průběhem hry a tajemstvími; prostě si s ním promluvte, až ho uvidíte. Když jste se dostatečně vykecali s Magnusem, otevře vám bránu do prvního z více než deseti světů. Aby jste si zachovali přehled v obrovských levelech, jsou levely dále rozčleněny na malé části, které jsou navzájem propojeny různými dveřmi. Abyste např. aktivovali průchody se symboly hmyzu, musíte vyřídit všechny protivníky v určitém okruhu. Jiné zámky povolí jen s

V každé části čeká na vaši záchranu určitý počet milých Tribalů.

Vojáci si s vámi hrají na schovávanou. Vylákejte je nebo použijte raketomet…



"Jet Force Gemini" nabízí vynikající grafiku, velkolepou hudbu a burácející zvukové efekty v Dolby Surroundu. Rozlehlé pestrobarevné světy nabízejí tolik míst k prozkoumání, že i skušeným hráčům může, i po dohrání, zůstat mnoho ukryto. Největší špičkou je ale bezesporu umělá inteligence nepřátel: čím dále se dostanete, tím spíše zvítězíte pomocí taktického myšlení a plánování - prostě super! Jediným negativem je složité ovládání: tlačítko R přepíná funkci analogové páčky (z běhu na rozhlížení), stává se, že místo útěku z těžkého boje najednou zíráte na zem. os

Červená šipka na levém okraji obrazu vám ukazuje směr k příštímu protivníkovi. Dejte pozor na stín, který vrhá Vela!

Mizarův palác udělá dojem realistickým zobrazením. Dokonce detaily zbraní jsou výborně provedeny.

odpovídajícím nářadím a klíči, které jsou dobře schovány na těžko přístupných místech nebo které získáte až po různých výměnných obchodech s obyvatelstvem. Na cestě do Mizarova paláce musíte zničit bezpočet jeho poddaných - i přes více než tucet skvělých zbraní (mimo jiné raketomet, granáty a snipery) to není zrovna jednoduché. Bojovníci z řad vetřelců v podobě různého hmyzu a létajících robotů jsou totiž vybaveni vytříbenou umělou inteligencí. Hlavně vojáci podobní mravencům vás často udiví: podle zbraně ve vašich rukou použijí jinou taktiku. Když zamíříte na protivníky kulometem, schovají se za bedny nebo své štíty, aby na vás pálili z krytu; ovšem když použijete raketomet, prchají - úspěch máte zaručen jen se správnou taktikou. Po vyřízených vetřelcích zůstávají cenné jednotky energie a munice pro vaše zbraně. Když se s Junem probijete až k jeho kolegyni Vele, můžete s postavou Vely prozkoumávat nové světy. S ní můžete nakonec osvobodit posledního člena týmu (psa Lupuse) a v zápětí jako čtvernožec skolit vesmírný hmyz. Když se se všemi třemi postavami probijete k Mizarově paláci, poprvé se s vámi utká největší bídák. Po krátkém boji se padouch vytratí a ohrožuje teď Zemi kometou...

V bojích s konečným bosem se můžete pohybovat v jedné rovině jen doleva a doprava a skákat.

V módech Multiplayer se mohou utkat až čtyři hráči proti sobě v módu Battle, Target a Racing. Dokonce můžete zažít kompletní dobrodružství pro jednoho hráče ve dvojici a bez splitscreenu. os

Ocenění

herní zábavy se zakládá na osmihodinovém herním testu konečné verze "Jet Force Gemini" přímo u Nintenda a proto se s ním dá souhlasit jen s výhradami. Jakmile budeme mít možnost hrát tento titul delší dobu, ohodnocení podle výsledků zrevidujeme.

"Jet Force Gemini"-Team

JUNO: Od té doby, co byli jeho rodiče zavražděni vesmírnými piráty, sní o pomstě. Stal se členem známého komanda "Jet Force Gemini" a byl vyškolen na skvělého bojovníka. Jeho specialitou je běh přes hořící povrchy.

VELA: Děvče s modrými vlasy je Junovo velice ctižádostivé dvojče. Chce armádě dokázat, že ženy mohou podávat stejné výkony jako mužští vojáci. Její specialita: potápění na dlouhou dobu.

LUPUS: Pes s bouchačkou na zádech se stal maskotem týmu. Jeho schopnosti byly zvýšeny kybernetickým implantátem. Pomocí kluzáků překonává sám široké propasti.

FLOYD: Létající robot byl původně členem Mizarových jednotek. Když se postavil proti Mizarovi, rozmontovali ho na tři části. Když je všechny najdete, doprovází vás na vašich dobrodružstvích. Varuje před nepřáteli a přenáší vás přes propasti.

Poznámka:

Většina obrázků na této dvojstránce pochází z americké verze. Ale evropské vydání bude identické.

Tři hry v jedné: střílečka z vlastního pohledu, vyhledávací akce (s analogovým stickem) a honička - o fádnosti nemůže být u "Jet Force Gemini" ani řeč.

Action Man: Mission Xtreme

Chytrý "Action Man" zůstává ve stínu a nepozorovaně vyčistí nepřátelský opěrný bod. Přitom přijdou k úhoně také neškodní psí roboti.

Mapu můžete lehce přibližovat a otáčet s ní.

Když dvakrát stisknete spínač pro skoky, uděláte salto.

PS Hasbro Interactive přivedlo svou akční figurku "Action Mana" k virtuálnímu životu. A právě včas, neboť velikášský šílený profesor Gangrena chce zotročit lidstvo pomocí toxického uspávacího prostředku a svých "skullbotů" - armády krvežíznivých robotů. Gangrenovy jednotky už začínají drancovat město a krást vybavení laboratoří. Tady zasáhnete vy: za volantem svého sportovního vozu pro superhrdiny podnikáte lov z ptačí perspektivy na Gangrenovy stoupence a zároveň sbíráte energetické jednotky potřebné pro obnovení světa. Zákeřní roboti na obranu stříkají jedovatou kyselinu na vozovku - to vyžaduje rychlé úhybné manévry a cílené výstřely. Ukazatelé na obrazovce vám usnadní pronásledování. Šipka míří směrem na nepřítele a plán města pomáhá při orientaci. Určitý typ energetických jednotek nezískáte ve svém autě, proto v průběhu mise přesednete na vaši motorku. Dříve než se dozvíte o tajné laboratoři v poušti, musíte se postavit a zvítězit nad Gangrenovou asistentkou Toxicou. Nyní se "Action Man" stane klonem "Metal Gear Solidu" od Konami: z podobné perspektivy se plížíte okolo vstupní brány, přemáháte stráže výstřely z pistole nebo kopanci a řešíte vaši první logickou skládačku. Armáda bezpečnostních sil vás očekává uvnitř komplexu laboratoří. V boji z blízka byste neměli žádnou šanci, tedy sáhnete po luku a útočíte na nepřítele z bezpečné vzdálenosti. Narazíte na rostlinnou produkci, kde se vyrábí zmíněný jed. Sabotujete zásobování vodou a po nelítostném boji nakonec zničíte obrovskou mateřskou rostlinu. Přísun toxinů je tedy přerušen, avšak

Stisknutím spínače se přepnete do perspektivy z pohledu třetí osoby, můžete tak střílet a rozhlížet se, ale ne utíkat.

Nenáročné: když běžíte kolem krytu kanálu, automaticky se vám objeví předmět, který musíte použít.

Duel na noční obloze: Gangrenova tlupa chce zmizet s toxinem - ale nepočítala s postavou "Action Man".

Různorodost: v první misi sedíte ve sporťáku, ve třetí bojujete ve vrtulníku a v páté cestujete motorovým člunem.

zbývající zásoby odvezl profesor Gangrena včas do bezpečí. V kokpitu helikoptéry se snažíte zadržet transporty jedu a zabránit, aby nebezpečnou substanci dostala pravá hlava teroristické organizace: váš odvěký protivník, bláznivý Dr. X...

"Action Man" osloví zejména mladší ročníky a začátečníky - "Mission Xtreme" je vhodná pro děti a méně zkušené hráče. Přes násilí ve hře zůstává všechno 'čisté', navíc jednáte bez časového limitu, máte nekonečně mnoho životů a vaše velitelka vám vždy v briefingu řekne, co musíte udělat. Ve 3D misích jsou vyznačeny důležité body na otáčivé mapě se zoomem, potřebné předměty jsou uvedeny v místech použití. Váš batoh je plný technického vybavení, zejména elektronická sada poskytuje dobré služby. Tím rychle zavíráte dveře a přepážky - ovšem ne automaticky. Jenom když v misi ve stylu "Parappa the Rapper" správně udáte posloupnost tlačítek v časovém limitu, jste úspěšní. Vaši protivníci nejsou obzvlášť inteligentní - lhostejno jestli lidští nebo mechaničtí. Stráže k vám přiběhnou teprve tehdy, pokud stojíte blízko u nich, popř. když už jste na ně narazili. Pokud spolubojovník padne, nikoho to nevzrušuje. Na konci každé ze sedmi mise na vás čeká mocný strážce. Když ho vyřídíte, odpočinete si ve svém apartmá, sledujete hrané filmové ukázky, kontrolujete stav zbraní nebo skládáte útržky. Uložit pozici můžete kdykoli.

Po vstupu do místnosti a při zvláštních událostech uvidíte animovanou scénu na bázi herní grafiky. Dialogy znějí profesionálně, tak např. hlas vaší velitelky namluvila Teri Hatcher . Také svižný soundtrack zní jako vystřižený z nějakého špionážního filmu. ts

Výše uvedené ovládání se vztahuje na řízení 3D misí. Když sedíte v autě, vrtulníku nebo motorovém člunu, je řízení jednoduché: přidáváte plyn, brzdíte a střílíte.

Na cestě k ostrovní základně: FMV sekvence nejsou ani renderovány, ani digitalizovány, ale jsou založeny na grafice hry.

Úkol splněn: "Action Man" sice nedosahuje úrovně "Metal Gear Solidu", zato ale nabízí dobrou špionážní zábavu, a díky jízdním nebo leteckým misím dokonce různorodost. Grafice se nedá nic vytknout, až na ojedinělé chyby. Přesvědčí vás také ovládání, které reaguje okamžitě, a stejně tak nabídka zbraní a pomocných prostředků. I když docela sedí označení jako "filmová hra", vyskytuje se zde skutečné napětí jen zřídka - kvůli nerealistickým, až přehnaným postavám už od začátku neberete misi na záchranu světa tak docela vážně. Bohužel zkušení hráči jsou zcela nevytížení, jen v poslední třetině hry je přinutí k akci změny zbraní a protivníků. K tomu ještě navíc v mnoha situacích znervózňuje kamera. ts

Wu Tang: Shaolin Style

Cvičení dělá mistra Shaolinu. Do tréninkové arény můžete vstoupit s libovolnými postavami, abyste dovedli k dokonalosti jejich pohyby a komba. K absolvování výcviku postačí, když budete jednoduše zadávat povely, které jsou na dolním okraji obrazovky. Abyste získali představu o účinnosti vašich útoků, je udáváno bodové ohodnocení poranění, které jste způsobili partnerovi v ringu. Výdrž se vyplatí: když projdete se všemi 21 bojovníky kompletním cvičným módem, čeká na vás malé překvapení.

Tři na jednoho: přesila protivníka je sice nefér, ale zato vy máte víc životů.

Potěšení pro 4 hráče: zdrženlivější z vás mají v módu pro více hráčů větší šanci na přežití. Vyčkají, až budou nepřátelé dostatečně oslabeni a zaútočí v týlu protivníka.

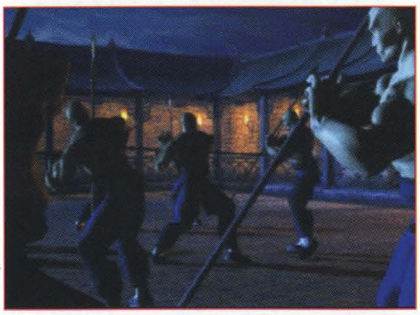
PS A zase jednou touží nějaký šílenec po vládě nad světem. Tentokrát je to čínský důchodce - karatista Mong Zhu, kdo hájí nepochopitelné fantazie o absolutní moci. Spojením svého bojového umění se Shaolinem se chce spolu se svými žáky stát neporazitelným, aby si v zápětí podrobil celý svět. Ale velmistr Wu-Tang-Shaolinu, ctihodný Xin, který se už léta schovává v USA, svá tajemství bojového umění dobrovolně nevydá. Tak se stane, že je unesen Mong Zhuem a jeho pochopy do Číny, aby byl podroben intenzivním výslechům. Xingovi žáci, devět členů klanu Wu-Tang, se okamžitě přilepí na paty únoscům, aby osvobodili svého starého pána.

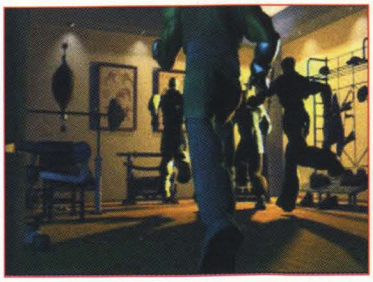
Tak začíná Story mód - to je podstata bojovky od Activisionu s názvem "Wu Tang: Shaolin Style". Jako jeden z devíti se vydáte na obtížnou cestu do Číny, abyste zachránili Xina. Zloba se ovšem ukáže už v ghettu Staten Island v New Yorku. Na temném zadním dvorku se pokoušejí hned tři hrůzu vzbuzující bojovníci Mong Zhua zničit vaši záchrannou akci už v začátcích. Abyste odstranili tyto chlapíky z cesty, útočíte na ně buď jednoduchými akčními údery a kopy, nebo provádíte účinnější úderné kombo prostřednictvím přesně načasované kombinace tlačítek. V závislosti na postavě můžete použít přes tucet těchto speciálních útoků od úderů hranami dlaní až po vyvolání mohutného blesku. Bojovní rappeři se přitom neliší jen svými animacemi, ale také jejich útoky jsou šité na míru každé postavě. Ol' Dirty Bastard nebo Inspecta Deck se například spoléhají jen na sílu svých pěstí a nohou, RZA své nepřátele likviduje dvěma meči a Method Man je drtí těžkým kladivem.

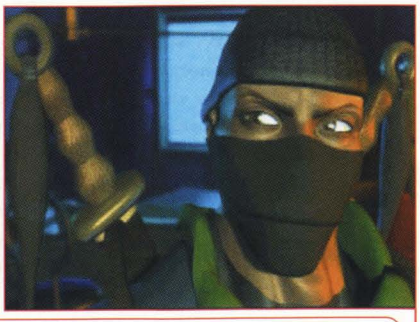
Vrhnou se na tebe tři: Wudi So s copánkem si přivedl své dva bratry, aby vám patřičně zatopili.

Zdá se, že skoky jsou ve stylu Wu-Tang zakázané, ale zato se můžete krýt pomocí ramen nebo se přikrčit. Vaše údery se stanou skutečně smrtícími, když se naplní váš zásobník bojové energie pomocí mnoha úspěšných zásahů. Stisknutím tlačítka krátkodobě aktivujete "Super" mód a pak způsobí každá rána soupeři dvojnásobnou škodu.

Jakmile jste rozhodli ve svůj prospěch první střet s padouchy, otevřou se na vašem výchozím místě dveře, kterými se dostanete do dalších arén - kromě bojů, kterými se dostáváte dopředu, na vás čekají i různé bonusové arény, které musíte vyčistit od protivníků. Přitom se neliší jenom







Z filmových ukázek se dozvídáte o únosu mistra Shaolinu-Xina, kterého unesl zákeřný Mong Zhu.

Ani jeho dlouhý nůž neuchrání Mastu Killaha před pár vydatnými fackami.

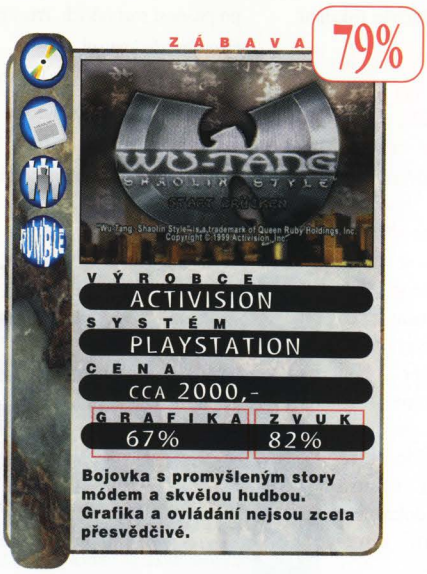
V tomto levelu musíte vydržet dvě minuty proti třem agresivním a bleskurychlým ninjům. Za každého vyřízeného bojovníka se okamžitě objeví náhradník.

bojovníci, na které pokaždé narazíte, ale také podmínky, za kterých vyjdete ze střetu jako vítěz. Jednou se postavíte vybaveni třemi životy pár ranařům, které zabijete už při prvním ochabnutí jejich životní energie. Jindy vám přijde na pomoc proti dvěma bojovníkům s meči váš kamarád nebo musíte obstát alespoň dvě minuty proti hordě neustále se přibíhajících ninjů.
Odměnu pro úspěšné absolventy boje nepředstavují jenom další otevřené arény, ale můžete také obdivovat několik FMV sekvencí, které dál rozvíjejí příběh. Kromě hlavního cíle, osvobození Xina, existuje další podnět pro dokončení story módu a zdokonalení vašeho osobního stylu boje. Platí totiž, že musíte obstát v 36 komnatách (rozuměj zkouškách) Shaolinu. Závěrečné úkoly se od sebe velice liší: tak např. nesmíte 15 sekund dostat žádný zásah, musíte úspěšně naložit kontraband nebo provést kombo s osmi zásahy.
Kromě story módu nabízí "Wu Tang: Shaolin Style" také pokusnou variantu, ve které se po bojišti pohybují až čtyři postavy. Z celkových 16-ti arén a 21 postav máte na začátku k dispozici ale jen zlomek. Abyste si nakonec mohli vybírat ze všech bojovníků, musíte si zahrát story mód se všemi devíti postavami ze hry. Je to časově náročná práce, kterou si ale smíte kdykoli uložit na paměťovou kartu. Pro občasné rvačky se doporučuje mód pro více hráčů. S multitapem se mohou utkat až čtyři lidé, většímu zmatku a problémům s viditelností zamezuje pružně se pohybující a jemně se přibližující kamera. sf

! Pěkný výprask, do této hry se vloudil systém nikdy nezveřejněného bojového titulu "Thrill Kill". "Wu Tang: Shaolin Style" sice nemůže v propracovanosti držet krok s bojovníky parádních sérií jako "Tekken" nebo "Virtua Fighter". Zato ale nabízí odchylky v konceptu hry, pro které stojí za to si hru pořídit. Krátkodobě je ohromná zábava mlátit se na obrazovce ve čtyřech - i když se to většinou zvrhne v divoké bušení do kláves. A o dlouhodobou motivaci se stará story mód a značný počet různých postav. Bohužel znervózňuje nutnost puntíčkářsky načasovat komba, kterou se člověk v tréninku ne vždy naučí. Důsledkem je to, že se omezíte na několik málo standardních útoků. Také grafika mohla být příjemnější. Zato ale hru doprovází opravdu skvělý soundtrack. sf

Z licence na Wu-Tang profituje samozřejmě v první řadě soundtrack ke hře. Během potyček rozmazluje deset skladeb uši fanoušků rapu. Kromě několika skladeb, které se smí objevit také na hudebních CD, bylo vydáno šest tracků exkluzivně na Playstation. Skutečným fanouškům Shaolinu tedy nezbývá nic jiného než běžet do nejbližší prodejny.

V ghettu: rappeři ze Staten Island se probíjejí přilehlým okolím.



FIFA 2000

Střílení gólů je (příliš) jednoduché: Střely a hlavičky umísťujete bez problému do rohu – gólman nemá žádnou šanci.

Mlácení prázdné slámy? To je jednoduché: Míč je kulatý, hra trvá 90 minut a každý rok je nová „FIFA". Do nového tisíciletí startuje ukázková série EA s více než 3000 národními a společnými mužstvy v aktuálních formacích. Navíc kanadští vývojoví pracovníci zkoumali ve fotbalové historii a poprvé sestavili 41 klasických týmů. Obsažná je také nabídka hracích modů – v mistrovství světa, evropském poháru nebo neoficiální Champions League je každý úspěšný – neobvyklé turnajové varianty si tvoříte sami. Nově se můžete zúčastnit během národní mistrovské sezóny i evropského poháru. Transferový systém byl také reformován; od nynějška se nemění hráč za hráče, ale každý tým má určitý rozpočet a každý hráč určitou tržní hodnotu.

Váš pohybový repertoár opět nenechává žádná přání nevyslyšená: V obraně odkopáváte míč nohama, rozdáváte rány (což zavání žlutou kartou) nebo uhodíte protihráče loktem do obličeje (za to je skoro vždycky červená). Při hře vpřed přihráváte za chůze nebo v běhu, přičemž jenom barevná šipka udává, jak je která přihrávka riskantní.

Největší ničitel zábavy je zaostalá grafika: Let míče a animace hráčů jsou částečně příšerně trhané. Stejně tak na motivaci tlačí povaleč jménem brankář, který musí každou druhou střelu lovit v síti – je jedno v jakém stupni hry. To, že se „FIFA 2000" řadí do osmdesáti procentního okruhu, zapříčiňuje hlavně obrovský výběr týmů a herních módů, stejně jako zábavná různorodost pohybů, která vás má ještě po týdnech co naučit. Máte úplnou volnost v taktice, okolí včetně dokreslení hudbou je bezesporu profesionální. ts

Hlavičkami a zrovna tak příjmem na hrudník cíleně přihráváte spoluhráčům. Když se blíží protihráč, stiskem tlačítka udělejte rychlý pohyb do strany, otočte se okolo své osy, přeskočte přes nataženou nohu nebo ho přelstěte naučenou kličkou. Klávesou R1 zacloníte míč, dokonce způsobem Carsten-Jancker. Tak se rychle propracujete před protivníkovu bránu a zakončíte střelou nártem, dloubákem nebo zvedákem. Ovládání brankáře je poloautomatické jako u jeho předchůdce. Protiútoky zakončuje gólman sám, ale k vyběhnutí mu dáváte pokyn.

Také In-Game-Management (formace, strategii) a taktiku (postavení mimo hru, vyvíjení tlaku atd.) znáte už z „FIFA 99".

Jak jste už zvyklí z EA Sports, smíte si nastavit v podmínkách všechno možné: od počasí, přes perspektivu kamery až po přísnost rozhodčích. Prostředí je jako obvykle luxusní, v menu a přestávkách ve hře slyšíte mimo jiné i skladby od Robbie Williamse a Apollo Four Forty. Svěží hlasy zaznívají i z komentátorské kabiny. ts

ZÁBAVA 82%

VÝROBCE ELECTRONIC ARTS
SYSTÉM PLAYSTATION
CENA CCA 2000,-
GRAFIKA 76% | ZVUK 79%

Update, který trochu zklame, s trhanou grafikou a amatérským brankářem. Škoda, neboť jinak je „FIFA 2000" klasa!

Worms Armageddon

Po mohutné detonaci se svalí dva červi z kopce dolů.

Po tříleté pauze jsou tu zase bojovní červi a systematicky se ničí z bizardními zbraněmi:

Na jednoduchém herním principu se nic nezměnilo: s vaší partou růžových žížal musíte zničit ostatní skupiny - ať to stojí, co to stojí. Dějištěm těchto bitev jsou pestré dvourozměrné prostředí, kde najdete zákopy, miny a jiné překážky. Ovládání je přitom jednoduché: šipkami pohybujete zaktivovaným červem po okolí, až se dostanete do nějakého strategicky výhodného bodu. Tam rozložíte pomocí Selectu svoje zbraně a pálíte. Podle druhu zbraně a přesnosti zásahů ztrácejí vaši nepřátelé životní energii. Když se ukazatel dostane na nulu, růžová žížala nakonec vyhodí sama sebe do povětří.

Abyste vůbec měli šanci v drsné válečné realitě obstát, mohou nováčci absolvovat výcvik. Mezi základní znalosti,patří zacházení s nejdůležitějšími zbraněmi a pomocnými prostředky. Tak cvičíte například přesný zásah ručním granátem, nebo ručkujete na laně nad nebezpečnou propastí. Po úspěšném dokončení se na vás těší nový mód misí.

V různých módech multiplayeru se utkáváte až se třemi dalšími spoluhráči, přitom potřebujete jen jeden ovladač, protože v každém kole je na řadě vždy jeden tým. Když už jste prošli všemi scénáři nebo když chcete být kreativní, můžete si navrhnout své vlastní prostředí pomocí snadno ovladatelného editoru levelů. os

Worms Armageddon jsou pouze lehce osvěžujícím pokračováním tři roky starého předchůdce, jednoduchý princip ale neztratil nic na hratelnosti. Tlusťoučtí čevíci se dále vraždí šílenými zbraněmi. Tento následovník předchozích Wormsů je opět pro více hráčů a známý fakt, že poslední červík s bazukou to dovede pořádně zatopit stále platí. Worms jsou díky možnosti sólo misí zábavou i pro jednoho hráče. os

ZÁBAVA 78%

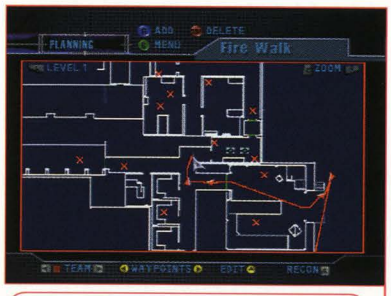
VÝROBCE HASBRO
SYSTÉM PLAYSTATION
CENA CCA 2000,-
GRAFIKA 61% | ZVUK 70%

Válčení červů s nespočetnými levely a bizardními zbraněmi. Režim více hráčů se postará o "bombastickou zábavu".

Rainbow Six

Čas běží: Máte 20 minut na to, abyste zabránili odpálení ruské atomové bomby. Jakmile vyhlásí stráže poplach, odpočítávání se zrychlí. (PS)

Tiché místečko ? Také komunistický partyzán musí někdy na záchod. Svoje nářadí má vždy u sebe. (PS)

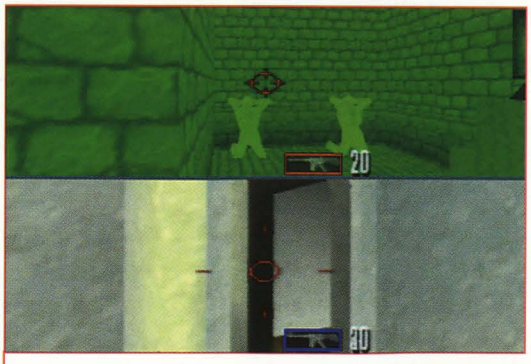


Dobře naplánovat, zpola vyhrát: Na N64 si můžete určit před začátkem hlavní cesty.

N64 PS

Studená válka skončila a blok komunistické vlády se rozpadá. Avšak svobodný svět zdaleka nemůže žít v míru. Marxističtí teroristé, ultranacionální horlivci a bezohlední drogoví baroni ohrožují život politiků a obyčejných občanů tak, aby uspokojili svou lačnost po moci a penězích. Proto, aby se proti nim mohlo bojovat, zakládají USA krátce před začátkem změny tisíciletí speciální jednotku „Rainbow", jejíž vedení přebíráte.

Úkolem vašich elitních vojáků je především osvobození rukojmí. Tak osvobodíte politiky z rukou anarchistů, vystopujete vědce zadržené milicemi či budete chránit celé rodiny ve španělském zábavním parku před útoky levicových extremistů. Některé úkoly jsou poněkud bizarnější a zamotanější. V San Francisku se musíte za účelem odcizení dat dostat nepozorovaně do hlavního sídla jedné militantní skupiny, na obsazené naftové plošině je třeba zajistit explosivní nálože a jako další musíte dostat pod kontrolu kazašské jaderné zařízení ještě před tím, než vzbouřené vojsko odpálí atomovou bombu. Po obdržení rozkazu přidělíte nejprve třem, resp. čtyřem (N64) kamarádům úkoly a vyzbrojíte je potřebným vybavením a pomůckami, jako jsou rychle pálící samopaly, beretty, nacpete jim kapsy oslňujícími granáty a navléknete je do neprůstřelných vest. Zatímco na PlayStationu určujete okamžik začátku akce vašich lidí, můžete na N64 přesně plánovat nasazení. Na mapě nastudujete okolí a určíte body trasy, které budou sloužit pro vaší orientaci, nebo k nimž automaticky nabíhají vaši bratři ve zbrani. V perspektivě z vlastního pohledu pak jdete všechny plány realizovat. Plížíte se podél budovy, nehlučně zlikvidujete protivníka, otevíráte paklíčem dveře, či zajistíte bomby. Pokud již neuvidíte svou ruku před očima, použijete přístroj pro noční vidění, pro cílené střely na dálku slouží dalekohled. Při všem tom pálení je uvážený a opatrný postup klíčem k úspěchu. Pokud dostatečně potichu nezlikvidujete soupeře, pak upozorníte na svůj plán hlídající stráže, pokud zabijete rukojmí či budete-li při tajném poslání odhaleni, mise ztroskotá. Pochopitelně se mohou vaši lidé (do jejichž kůže libovolně vklouznete) při ostřelování nepřáteli rozloučit se životem. Stupeň obtížnosti a vybavení určují zranitelnost bojovníků. Zatímco uživatelé PlayStation táhnou do tajné války sólově, na N64 mohou celou akci provádět v kooperaci dva hráči. sf



Zatímco kamarád zajišťuje přízemí, zachraňujete rukojmí v temném sklepě. (N64)

Americký autor bestsellerů Tom Clancy dodal pro „Rainbow Six" románovou předlohu. Různé knihy bývalého pojišťovacího agenta již byly úspěšně zfilmovány. Nejznámější je snad ponorkový thriller „Hon na ponorku". Typický, pro Clancyho dobře řešeršovaná, ale krajně patriotická a konzervativní díla, je pravidelný výskyt určitých osob. A tak jak ve „Vysoké hře patriotů", tak i v „Jasném nebezpečí" hraje všeuměl a supermoralista Jack Ryan (v obou filmech představován Harrison Fordem) hlavní roli. Rovněž v Rainbow Six se setkáte se starými známými, jako agentem CIA John Clarkem, či elitním bojovníkem Domingo Chavezem.

! I přes ubohé texty a povadlou polygonovou grafiku je atmosféra „Rainbow Six" neuvěřitelná. Napjatě se plížíte chodbami, nasloucháte krokům stráží, zabíjíte bezhlučně a zesilovačem nepatrného světla bloudíte nocí. Mise bohaté na změny jsou zasazeny do stísněného příběhu a jsou při nejvyšším stupni obtížnosti tak tuhé, že musíte i přes jejich malý počet investovat dostatečně času. Bohužel se na Playstation dusí (tak jako tak chudý) aspekt taktiky v důsledku akčnějších misí, a i absence Coop – módu je nepochopitelná a naštve. To, že akce na obou konzolích nestačí zcela na prvotřídní politický thriller, je dáno vedle matné grafiky hloupým až neférovým chováním soupeřů. sf

ZÁBAVA 80%

VÝROBCE: TAKE 2
SYSTÉM: NINTENDO 64
CENA: CCA 2200,-
GRAFIKA: 74% | ZVUK: 77%

Napínavé souboje: přez nedostatky v detailech je drama rukojmích s lehkým užitím taktiky ve 3D ztrhující.

ZÁBAVA 70%

VÝROBCE: TAKE 2
SYSTÉM: PLAYSTATION
CENA: CCA 2000,-
GRAFIKA: 61% | ZVUK: 75%

Více akční záležitost než verze pro N64. Průměrná grafika a neobyčejní počítačem řízení protivníci ubírají na radosti.

LAST RESORT

Cheaty

Máte problémy z dokončením některých her Chcete najít všechny tajnůstky Snad vám pomůžou následující stránky

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Nekonečná munice: už zase vám došly rakety, zrovna když jste chtěli vyčistit oblohu od posledního nepřítele? Tak si zvolte nekonečnou munici, když budete začínat novou hru. Stiskněte a držte na obrazovce zbraní:

L1 + L2 + R1 + R2 + ○

TRICKSTYLE

Tajné boardy: skejťákům budoucnosti nejde o nic jiného než těm ze současnosti. Stále hledají nejlepší prkno. Poražte bose a získáte tajné boardy:

Londýnský bos
Combat board
Manhattanský bos
Turbo board
Tokijský bos
Trick board

Turbo start: můžete se zbavit svých protivníků už při startu. Když přesně při povelu "Go!" stisknete tlačítko **R**, předvede váš závodník "atletický turbo start".

Zkratky: v londýnských tratích se můžete vydat dvěma zkratkami, které vám přinesou cenné sekundy. Použijte k tomu rampy před Big Benem a proveďte "Boogiedrill", kterým proletíte starobylou budovou, místo abyste projížděli kolem.

SOUL REAVER

Cheaty: jako živý mrtvý to při vykonávání vaší msty nemáte jednoduché! Snadno vás stáhne zpět do říše mrtvých lstivý upír nebo podobný netvor. Abyste si na začátku trochu vylepšili svůj úděl, využijte naše rady, zatímco jste v obrazovce pauzy stiskli **L1** a **R1**.

Doplnit životní energii
↓○↑←↑←
Upgradovat životní energii
→✕←△↑↓
Maximální životní energie
→○↓↑↓↑
Doplnit magii
→→←△→↓
Maximální magie
△→↓→↑△←
Procházet mřížemi
↓○○←→△↑
Šplhat po zdech
△↓L2→↑↓
Kdykoli měnit roviny
↑↑↓→→←○→←↓
Soul Reaver
↓△L2→→↓↓← △↓→
Aerial Reaver
✕↑↑△←←→↑
Fire Reaver
↓↑→↑↓←○→↓
Kain Reaver
✕○→△←←→↑
Silový Glyph
↓←△↓↑
Kamenný Glyph
↓○↑←↓→→
Zvukový Glyph
→→↓○↑↑↓
Vodní Glyph
↓○↑↓→
Ohnivý Glyph
↑↑→↑△L2→
Sluneční Glyph
←○←→→↑↑←

WWF ATTITUDE

Speciální možnosti: zápasnické orgie od Acclaimu nabízí nespočetně dodatečných wrestlingových zápasníků a speciálních možností. Abyste s nimi mohli hrát, musíte v módu kariéry vyhrát:

Evropský titul
Wrestlingoví zápasníci: Sable, Marc Mero, Trainer
Speciální možnosti: mód Quietsch

Mezinárodní titul
Wrestlingoví zápasníci: Jaqueline, Chyna
Speciální možnosti: mód Big-Head

Titul WWF v těžké váze
Wrestlingoví zápasníci: -
Speciální možnosti: módy Ego a Piep

King of the Ring
Wrestlingoví zápasníci: Kurrgan, Taka Michinoku
Speciální možnosti: -

Summerslam
Wrestlingoví zápasníci: Slaughter, Shawn Michaels
Speciální možnosti: -

Royal Rumble:
Wrestlingoví zápasníci: Jerry Lawler, Paul Bearer
Speciální možnosti: -

Možnost zahrát si rozhodčího: každý sportovní fanoušek ví, že rozhodčí nejsou nestranní! Chcete si sami zahrát rozhodčího a zasáhnout tak do zápasu? V módu kariéry vyhrajte se Stevem Austinem a získáte možnost zahrát si rozhodčího.

Zavolání partnera: pokud se vaše energie dostane do červeného pole, zavolejte si do ringu partnera: držte **L1+L2+R1+R2** a stiskněte **Select**.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Velké hlavy: také mezi skejťáky se najdou hlavouni! V zapauzování držte L1 a zadejte přitom kombinaci

←↑×↓↑×

Teď ukončete aktuální hru a začněte v novém módu Big-Head.

SYPHON FILTER

V převedení tohoto špionážního thrilleru do PAL-systému byly změněny cheaty. Zde jsou:

Výběr misí: Chcete hrát určitou misi? Vyvolejte si výběr úrovní (ale neklikejte!) zde zmáčkněte a držte klávesy:

L1+L2+R1+R2+□+○+×

Zbraně a munice: abyste získali pro všechny zbraně nekonečnou munici, zvolte v menu "pauza" ve výběru "zbraně" následující kombinaci kláves

Select+L1+L2+R2+○+×

Příliš lehké: zvládnete Syphon Filter levou zadní? Tak to zkuste v módu expertů. Na titulní obrazovce zadejte kombinaci kláves

L1+L2+R2+□+○+×

READY 2 RUMBLE BOXING

Superboxer: pokud nemáte chuť zúčastnit se mistrovství s druhořadým boxerem, spusťte novou hru v módu Championship a zadejte naše kódy pro jména vašeho boxerského klubu:

Bronze Class boxer

RUMBLE POWER

Silver Class boxer

RUMBLE BUMBLE

Gold Class boxer

MOSMA!

Champ Class boxer

POD 5!

Překvapení: upravte datum vašeho Dreamcastu na 31.10. nebo 25.12., spusťte hru a pozorně si prohlédněte publikum!

Jiné dresy: také boxeři občas mění svůj vzhled. Zvolte si svou postavu pomocí **X+Y**, abyste mohli bojovat v jiném modýlku.

Přísun energie: když pošlete svého protivníka k zemi, můžete získat zpět ztracenou energii tím, že kroužíte vaším analogovým stickem. Pokud jste byli sami knockoutováni, bušte rychle do kláves **X** a **Y**.

Výsměch: pokud vám nestačí zmlátit vašeho protivníka, smíte se mu také vysmát. Stiskněte při hře kombinaci **X+A** nebo **Y+B**.

DINO CRISIS

Alternativní oblečky: Dobře vypadat, to je nejvyšší prioritou. Proto existují pro opakovanou hru dva dodatečné obleky pro naši hrdinku. Náš typ: prohlédněte si své zbraně na obrazovce výzbroje…

Nekonečná munice: když už jste viděli všechny tři zakončení, začněte svou hru znovu s mega bouchačkou, které nikdy nedojde munice.

Operace Wipeout: kdo během hry ještě neprolil dost dinosauří krve, může se o to pokusit v bonusové hře "Operace Wipeout". Zde jde o to, abyste zlikvidovali během časového limitu všechny dinosaury. Abyste mohli spustit tuto dodatečnou hru, musíte však dohrát normální hru za dobu kratší než pět hodin.

Final Fantasy VIII

První část kompletního návodu

Nyní, měsíc po vydání FF 8, určitě mnoho z vás zápolí s touto olbřímí RPG ságou. Protože se jedná o kvalitní a přitom velice složitou hru, rozhodli jsme se vám připravit návod, který by vám pomohl v těch nejtěžších chvílích.

Obecné rady:

1. Ukládejte tak často, jak je to možné.
2. Vždy se ujistěte, zda jsou spojeny vaše Guardian Force (GF).
3. Používejte povel draw tak často, jak je to možné, vždy si prověřujte kouzla svých protivníků, které získáte jen povelem draw. Když propásnete šanci, už na ně nemusíte vůbec narazit.
4. Karty: naučte GF "Quezacotl" jakmile je to možné schopnost "karty". Tím můžete proměnit monstra v karty. Pravidelně se cvičte v této hře, protože spoustu zvláštních předmětů získáte jen vítězstvím. Před každou hrou si ale uložte pozici, abyste neztratili žádné cenné karty.
5. Spojte kouzlo "spánek" jak jen to půjde s útokem, tak můžete vaše protivníky uspat a v klidu jim štípnout kouzla pomocí povelu draw.

cd 1

Balamb Garden:

Život dobrodruha začínáte ve vzdělávacím centru SEED. Také později vás to sem bude táhnout zas a znovu. Z promenády v přízemí se dostanete k různým zařízením Gardenu. Po souboji se Seiferem se proberete v lazaretu, tam naleznete také dr. Kadowaki, která si s vámi vždy ráda zahraje karty. Na školním dvoře je jeviště připravené na závěrečnou slavnost, zde se znovu setkáte se Selphií. V menze se potlouká Seifer se svými kumpány z pořádkové služby, můžete zde také narazit na Xella. V ubikacích se nachází Squallův pokoj. Zde se převléknete a můžete uložit pozici. Na parkovišti stojí vozidla Balamb Gardenu. Tělocvičně byste se měli ze začátku vyhnout, protože jsou zde nesrovnatelně silná monstra. V místnosti vpravo vedle vchodu se nachází jeden draw bod. V knihovně naleznete kromě draw bodu ve skříni také zajímavý časopis. U hlavní brány se setkáte s Quistis. Cestou ven najdete další draw bod. V druhém patře Balamb Gardenu se kromě učeben nachází také vyhlídková terasa, která je přístupná až později. Konečně ve třetím patře je kancelář ředitele Cida.

Ohnivá jeskyně:

Poté co jste se seznámili s ovládáním hry na svém počítači ve třídě, byste měli nejprve oslovit muže vedle výtahu. Od něj dostanete svou první sadu karet. Nyní prohledejte Garden kvůli draw bodům a setkejte se s Quistis. Spojte svoje GF, opusťte Garden a pokuste se získat v prvních bojích ledové kouzlo. Teď se vydejte k ohnivé jeskyni (východně od Gardenu). U instruktorů si stanovte časový limit, reálných je 20 minut. Proběhněte jednoduše po cestě v jeskyni, ve čtvrtém obraze najdete vpravo jeden draw bod. Porazte protivníky ledovým kouzlem a probojujete se k Ifritovi. Po vítězství se vraťte do Gardenu.

Závěrečná zkouška:

Oblečete si uniformu a přijdete do vstupní haly. Zde vás potká Xell a Seifer, kteří společně se Squallem skládají zkoušku SEEDu. Nastupte do vozu a jeďte do města Balamb. Vlezte si do lodě a budete uvedeni do mise. Když dorazíte do Dolletu, sledujte Seifera až na náměstí. Vyřiďte stráže v uličce vpravo nahoře. Nyní jděte za Seiferem k vysílači. Jakmile tam dorazíte, připojí se k vaší skupině Selphie. Myslete na to, abyste správně rozdělili GF. Vejděte do vysílače, použijte draw bod po vaší pravici a uložte pozici. Vyjeďte výtahem nahoru a budete muset bojovat s vojáky Wedgem a Biggsem. Použijte povel draw, abyste se zásobili kouzelnými zaklínadly dříve, než vás napadne okřídlené monstrum "El Viole". Poražte toto zvíře svými GF a použijte techniku draw k tomu, abyste získali GF "Siren". Poté co jste zvítězili, sjedete výtahem zase dolů. Uložte si pozici a opusťte budovu. Napadne vás obrovský mechanický pavouk, který je obzvlášť zranitelný kouzlem blesku a GF "Quezacotl". Ale nezdržujte se zde příliš dlouho, utečte jakmile to bude možné. Musíte si pospíšit, abyste se včas vrátili do přístavu. Protože je nesmírně obtížné totálně toho pavouka zničit, bude vás napadat znovu a znovu. Nastupte na loď a před zpáteční cestou se ještě porozhlédněte ve městě Balamb. Běžte pěšky do Gardenu, abyste se dozvěděli výsledky vaší zkoušky. Po svém vyznamenání si promluvte s ředitelem, abyste dostali "měřič bojů". Nyní se můžete pohodlně natáhnout a vychutnat si rozlučkovou party.

Tréninková hala:

Během tanečního večera vás poprosí Quistis o setkání před tréninkovou halou. Uložte si pozici a vydejte se tam. Jděte doprava a vytahujte z protivníků kouzla "Draw". Vytahujte kouzla z menších monster a prchejte, když narazíte na tyranosaura rexe. Při další

Otevřete nejprve prostřední, pak levé okénko. Později zde můžete nalézt výhodný amulet pro Quistis.

příležitosti si uložte pozici a projděte horními dveřmi. Poté co jste mluvili s Quistis, vydejte se jiným směrem zpět k východu z tréninkové haly. Sledujete, jak byla napadena záhadná dívka létající nestvůrou, a zasáhnete. Zničte pomocí GF tři průvodce příšery, uspěte obrovského ptáka a vytáhněte z něj několik kouzel. Bez svých pomocníků bude rychle poražen.

První mise:

Jděte zpět do své ložnice, přenocujte tam a potom se sejděte s ostatními u hlavního vchodu. Podruhé si promluvte s ředitelem Cidem, poté co vysvětlil první misi a vy jste od něj získali zázračnou lampu. V této lampě hospodaří GF Diabolos. Použijte lampu v menu, abyste se mu postavili. Vytáhněte z něj kouzlo Gravit a hned ho použijte. Když budete mít štěstí, Diabolos vás posléze vyléčí. Poté co jste nad ním zvítězili, jděte dál na jih k městu Balamb. Na nádraží kupte jízdenku za 3000 Gilů a jeďte do Timberu. Ve vlaku se vám poprvé zdá o Lagunovi a jeho přátelích. Ti tři převezmou GF spících postav. Sledujte cestu džunglí a nastupte do transportéru. V Deling-City jděte doprava dolů a vstupte do hotelu. Jděte dolů a posaďte se na Lagunovo oblíbené místo. Po Lagunově nešikovném pokusu o svedení na nesprávnou cestu znovu jděte po schodech nahoru a na recepci se ptejte na Julii. Konečně se vaše postavy znovu probudí a vy přijedete do Timberu. Promluvte si s mužem na schodech (vaše odpověď není důležitá). Následujte ho k hlavnímu sídlu lesních sov. Po opětovném setkání s Rinoou vám vysvětlí povstalci svůj plán přepadnout vlak s prezidentem. Uložte si pozici a dejte se do toho: vždy sledujte pokyny Rinoy. U modrých stráží musíte zůstat stát a u červených běžet dál. Pospěšte si při zadávání kódu, a zvládnete to. Zpět ve vaší skrýši se ukáže, že unesený státník je falešný. Je lehké zvítězit nad dvojníkem prezidenta, vzniklá Zombie je méně odolná na ozdravná kouzla a amulety. Teď se v klidu porozhlédněte v Timberu. U „Timber Maniacs" naleznete jeden Draw bod. Vedle bydlí náčelnice „Lesních lišek". Vypráví vám o uličce za barem, která vede k vysílači. V dalším obraze jděte po schodech dolů a přijdete ke zmíněné putyce. Promluvte s opilcem a zeptejte se ho na jeho kartu. Projděte dveřmi a sledujte cestu k televizní stanici. Vstupte do ní, poté co Seifer přerušil řeč. Potom konečně znovu přistanete v domě Lesních lišek. Watts vám vypráví o vlaku jedoucím směrem do Dolletu. Jděte doprava, vezměte si své karty a naskočte do vlaku. Na příští stanici vystupte a jděte lesem na západ. Tady se vám podruhé zdá o Lagunovi. Jděte po cestě a na prvním rozcestí jděte doprava. Sešplhejte dolů a držte se vlevo. Prozkoumejte prostřední okénko a aktivujte past. Pokuste se o to samé u pravého okénka. Jděte zase zpátky a potom nahoru. Jděte severní cestou a spusťte bombu červeným vypínačem. O dvě obrazovky dále nahoře přesunete velkou skálu. Jděte na sever od místa uložení: snová sekvence končí.

Operace byla úspěšná, pacient je mrtvý: „Final Fantasy" – neživí jsou obzvlášť zranitelní uzdravovacím kouzlem.

Útok:

Nyní jděte ke Galbadia Garden. V klidu se porozhlédněte po skrytých draw bodech a zahrajte si se žáky karty. Vystoupejte po schodech na severu hlavní haly a znovu se setkáte s Quistis. Po rozhovoru jděte zpět k hale, kde vás potká Raijin a Fujin. U hlavního vchodu vás ředitel Dodonna uvede do další mise a vy narazíte na Irvina. Jděte na nádraží a jeďte vlakem do Deling-City. Nastupte do prvního autobusu a vystupte na další zastávce. Promluvte si se stráží a kupte si za 5000 Gilů přístroj na určování polohy. Opusťte město a jděte na severovýchod k hrobu krále. Seberte předmět ležící na zemi a zapište si heslo. Držte se vpravo až do východní místnosti. Použijte kouzlo Levitas na Minotaura a poražte ho kouzelným zaříkávadlem magie větru. Držte se severně a vylezte do horní místnosti po řetězu vpravo nahoře. Jděte do západní místnosti a otočte kolem. Nyní můžete přejít po mostě přes příkop. Vypořádejte se s bratry Minotaura jako předtím s Minotaurem a získáte GF Brothers. Zpět ve městě řeknete stráži heslo, aby vám bylo dovoleno vstoupit ke Carwayovi. Po rozhovoru běžte zpět do jeho domu. Následujte Carwaye k pozicím nasazení vašich lidí. Quistis se ale chce znovu vrátit do vily. Učiňte tak a přeměníte se na Rinou. Přelezte přes krabice na střechu. Mezitím si Quistis prohlíží obraz vedle Selphie. Vezměte si sklenici ze skříně a postavte ji na sochu. Spusťte se do kanalizace a jděte na sever. Squall a Irvine zatím vylezou na ty samé krabice jako Rinoa. Jděte do pokoje Edey, abyste nalezli Rinou. Oba protivníky porazíte prostřednictvím GF „Brothers". Nezapomeňte, že si máte vzít GF Carbunkle. Jděte zpět a otevřete okénko. Tam naleznete odstřelovačskou pušku. Ve stokách stále pokračujte po dané cestě. Pokud vám zablokují cestu vodní kola, můžete se jimi nechat přenést dál. Když přijdete na vyhlídku, zmáčkněte vypínač na levé straně. Po Irvinově výstřelu vystoupí Squall proti Seiferovi. Při boji s Edeou použijte kouzlo Shell, aby vás chránilo před její magií.

Smrtící kouzlo čarodějky Edey člověka na místě vyřídí. Zachraňte se pomocí „andělského" kouzla.

cd 2

Začínáte s Lagunou v zasněné vesničce Winhill. Vstupte do sousedního domu a

G-Forces: Nechte každou z vašich GF získat co nejdříve schopnost „roznítit se". Normální výkon GF je okolo 75 %, s touto schopností jej můžete zvýšit až na 250 %. Jakmile je GF aktivován v boji, zmáčkněte tlačítko Select. Teď musíte co nejrychleji tisknout tlačítko čtvereček s příslušným načasováním. Pozor: Jakmile zmeškáte správný okamžik, bylo všechno zbytečné.

LAST RESORT

narazíte na Kira. Nyní jděte až na jižní okraj vesnice. Po ukončení hlídky se nejprve vraťte zpět do Raineina domu, pak jde Laguna domů spát.

Jděte do vězení:
Vrátíte se ke Xellovi, který sedí společně s Quistis a ostatními ve vězeňské cele. Proto je Squall sám vystaven Seiferovu mučení. Pomozte Moombovi a pokuste se uniknout. Jděte o patro výš a vezměte si své zbraně. Wedge a Biggs jako obvykle nepředstavují žádný problém, ale mají u sebe pár zajímavých kouzel. Jděte po schodech nahoru až do 13. patra, abyste zachránili Squalla. Poté co jsou hrdinové spojeni, rozdělte je na dvě skupiny. Se Squallem jděte dál nahoru, s Irvinem dolů. V 15. patře se držte vpravo. Narazíte na dva strážné roboty, které porazíte svými GF. Vraťte se, přezkoušejte monitor a řiďte se Irvinovými instrukcemi. Překročte teď most po vaší pravici. Potom co jste opustili vězení, musíte znovu vytvořit dvě skupiny. Squall by si s sebou měl vzít slabší postavy, aby varovali Balamb Garden před hrozícím raketovým útokem.

Raketová základna:
Jeďte vozem na základnu a vstupte do budovy vlevo. Projděte levými dveřmi a jednoduše se protáhněte kolem stráží. V další místnosti se opět držte vlevo. Promluvte si s oběma vojáky a vraťte se. Za horními dveřmi naleznete dvě další stráže. Zvolte první odpověď a znovu jděte k oběma prvním vojákům, Poprosí vás, abyste je zastoupili. Nyní můžete vstoupit do rozvodny. Zničte ovládací panel. Vymluvte se u stráží na to, že jste také právě teď přišli: Jděte za nimi do místnosti a zabijte je. Jděte znovu doprava a potom horními dveřmi. Zvolte dvakrát vrchní odpověď, abyste prošli: Pomozte vojákům s posunováním a opusťte místnost. Teď si v klidu můžete prohlédnout kontrolní panel ovládacího systému raket. Zapněte kvótu chybnosti raket na maximum, projděte si zbývající možnosti a vstupte do kontrolní místnosti dole vpravo. Vojáci tam kladou tuhý, ale krátký odpor. Prověřte ty tři plochy s vypínači, abyste zabránili odpálení raket. Vlevo nahoře aktivujte sebedestrukci a nastavte načasování na 20 minut. Jděte zkratkou dveřmi vpravo dole a opusťte budovu. Venku se musíte postavit velkému bojovému robotu. Použijte proti němu útoky elektrickým proudem a pospěšte si, neboť potom musíte ještě bojovat proti několika strážím.

V této konstrukci žije GF „Odin": Získejte od něj nějaká kouzla, než jej polapíte.

V Galbadia-Garden:
Nechte se poznat jako „příznivec Cida" a ve všech místnostech zleva doprava hledejte ředitele. Mluvte se všemi žáky, abyste dostali pár předmětů. Zpátky v hale u vchodu sledujte, jak Shou vstupuje do výtahu. Následujte ji do druhého patra a promluvte s ní. Potom jeďte výtahem do kanceláře Cida ve třetím patře. Po rozhovoru s Cidem sjeďte výtahem do sklepa Garden. Prověřte si plochy s vypínači, jakmile výtah zastaví, a opusťte ho plochou vlevo nahoře. Sledujte cestu a nakonec projděte dveřmi, za kterými musíte dolů po žebříku, který se nově objevil. Když slezete dolů, dáte se doleva. Nechte Squalla vyzvědět situaci: Vylezte po žebříku nahoru, aktivujte zelený vypínač na zábradlí, abyste se dostali dolů. Uložte, zatáhněte za páku, abyste otevřeli bránu, a jděte dál. Budete napadeni dvěma monstry. Kvůli jejich zranitelnosti ohněm použijte GF „Ifrit", abyste je vyřídili. Projít branou, dolů po žebříku a pak doleva. Prověřte si prostřední desku a jste hotovi.

Pomocí kouzla „Levitas" se vyhnete většině útoků Cerbera.

V druhém podlaží Gardenu naleznete vzadu vpravo vyhlídkovou terasu. Jakmile vás zavolá Shou, vraťte se zpět do kanceláře ve třetím patře. Časem budete předvoláni k veliteli Gardenu. Jeďte výtahem do sklepa a zkontrolujte svá GF.

Obě tyto obří sardinky v oleji jsou zranitelné útoky žárem. Zkombinujte odpovídající základní způsoby útoků.

Pokuste se při boji s Norgem zaměstnat dva krystaly vpravo a vlevo normálními útoky, zatímco páčíte prostřední pancéř. Vytáhněte z Norga GF Leviatan a poražte ho použitím GF a útoků na bázi větru. Po boji potkáte Cida na ošetřovně. Vraťte se do vstupní haly, když už jste všechno projednali s ředitelem. Jakmile bude nahlášena cizí loď, vydejte se na vyhlídkovou terasu ve druhém podlaží. Poprosí vás, abyste hledali Ellione: nachází se v knihovně v prvním podlaží.

Fishermans Horizon:
Vaše cesta probíhá poklidně, když tu najednou dojde ke srážce. Jděte ihned k řediteli: Poprosí vás, abyste šli do Fishermans Horizon a omluvili se

obyvatelům. Jděte na vyhlídkovou terasu, abyste vstoupili do plovoucího města. Přejděte po jeřábu dolů a potom dál rovně až k hotelu starosty. Jakmile tento dům znovu opustíte, je město napadeno galbadiánskou armádou. Jděte po cestě doprava, až přijdete na velké náměstí. Pomozte starostovi tak rychle, jak jen je to možné. Po vítězství nad prvními vojáky znovu bojujete proti údernému ničícímu stroji z raketové základny. Nyní se vraťte zpět do Balamb Garden.
Znovu vyběhněte do třetího patra a Squallovi bude propůjčena hodnost velitele.
Aby rozveselili zlomeného hrdinu, pořádají pro něj jeho přátelé koncert. Úspěch je různý podle volby nástrojů. Pro nejlepší možný výkon zvolte kytaru, housle, flétnu a stepovací boty. Když už máte hudby dost, jděte doprava a povídejte si s Rinoou.

Balamb-City:

Váš příští cíl je město Balamb. Promluvte si s Niidou, abyste se dostali dál. Město je obsazeno galbadiánskou armádou, která hledá Ellione. Musíte napřed mluvit se všemi vojáky, abyste našli toho odpovědného. Jděte do přístavu a zjistíte, že ten, koho hledáte, právě chytil rybu. V Xellově domě to zatraceně páchne rybinou. Jděte zpět do přístavu a sledujte psa k nádraží. Tam vás potká Raijin. Pronásledujete ho do hotelu a bojujete s ním. Vyřiďte jeho doprovod pomocí GF a chraňte se před jeho útoky pomocí kouzla „Protes". Uprchne do hotelu. Tam bojujete proti němu a jeho sestře Fujin. Vytáhněte z ní GF Pandemona a koncentrujte se především na Raijin.

Trabia Garden:

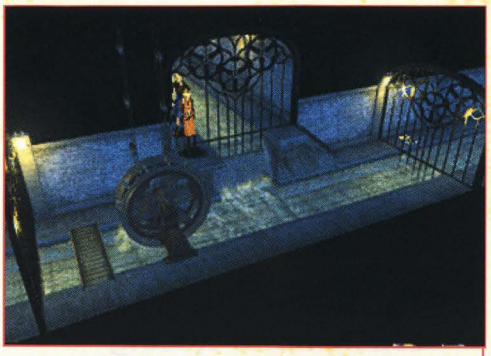
Teď cestujete na sever k Trabia Garden. Následujete Selphii, a když už jste dost viděli, jdete vlevo podél sochy. U míst na spaní se taktéž držte vlevo až k basketbalovému hřišti. Naši hrdinové si vzpomenou na společné dětství v sirotčinci. Ačkoli byla jejich vychovatelkou zlá čarodějka Edea, rozhodnou se bojovat dál. Při hledání sirotčince jedete na jih.

Skrytá GF:

Severně od sirotčince naleznete starou zříceninu (viz obrázek dole), ve které sídlí GF Odin. Kvůli časovému omezení na 20 minut byste měli použít schopnost „protivník 0%" GF „Diabolos".

Zahrada Edey:

Mezi zříceninou, ve které jste nalezli Odina, a sirotčincem se vznáší čarodějčina zahrada. Vyleťte tam, abyste začali boj. Zorganizujte obranu Garden a běžte na školní dvůr. Rozdělíte se na dvě skupiny. Jděte s Xellem hned doleva, kde kolize vyhodí Rinou přes skaliska. Běžte zpět doprava ke vstupní hale Garden. Zatímco je Squall pověřen záchranou Rinoy, vydá se Squall se dvěma dalšími postavami, aby zmařil útok na druhém patře. Jděte do třídy a bojujte proti čtyřem vojákům v zelených uniformách. Použijte GF „Siren", abyste zabránili kouzlení. Nyní jděte nahoru do třetího patra k mostu. Poté co Squall zavelí do útoku, sjeďte výtahem dolů. Ve druhém patře musíte hledat pohřešované dítě. Ten chlapec sedí na chodbě před vyhlídkovou terasou. Jakmile ho najdete, napadne vás zelený voják s raketami. Zkuste honem nouzový východ a otevřete dveře. Jste vymrštěni ven a zataženi do tvrdého pěstního souboje. Zaútočte na toho vojáka kopanci, abyste přerušili jeho výpady. Pokud prohrajete, můžete začít tuto část znovu od začátku. Po vašem vítězství nad tímto ohavným chlapem využijte šanci zachránit Rinou. Běžte doleva a vstupte do Garden. Reorganizujte vaši skupinu a jděte doprava. Odtud zase doprava a nahoru po schodech. Tam bude Raijin a Fujin. Jděte doleva a pak pravými dveřmi, abyste získali první přístupovou kartu. Vraťte se zpět k místu uložení, odtamtud doleva a levými dveřmi. Jděte přes kluziště a projděte pravými dveřmi. Jděte k protilehlým dveřím a vezměte druhou přístupovou kartu. Znovu vyběhněte po schodech, tentokrát do třetího patra. Projděte dveřmi a skočte na tenisové hřiště. Běžte dál k hlavní hale a uložte dole vpravo. V prostředku haly se připravte na boj s GF Cerberem. Braňte se jeho útokům ze země pomocí kouzla „Levitas" a porazte ho vašimi GF. Po boji projděte dveřmi vlevo dolů, pak opět doleva a získáte třetí přístupovou kartu. Vraťte se zpět ke schodům nad hlavní halou a vyjděte do druhého patra. Jděte doleva k výtahu a narazíte na Seifera. Chraňte se kouzlem „Protes" a nechejte si stranou jednu postavu jako zdravotníka, zatímco se zbytek bije. Vraťte se zpět do druhého patra a doprava od schodiště. Pohybujte se proti směru hodinových ručiček a vstupte do velké haly po vaší pravici. Opět bojujte proti Seiferovi, který je ovšem oslabený. Pak se musíte osobně utkat s Edeou. Vezměte si na pomoc GF Alexander a dávejte pozor na její smrtící kouzla.



Těžká vodní kola využijte k tomu, abyste se dostali z jedné úrovně na druhou.

Vzácné karty:

- GF kartu „Pandemonium" získáte od jednoho muže před hotelem Balamb.
- Kartu „Quistis" dostanete od jedné z obou školaček ve třídě v Balamb Garden.
- Kartu „Xell" si vyzvedněte u matky v Balamb.
- Kartu "Rinoa" prohraje „Ifrit" s plukovníkem Carwayem v Deling-City. V příštím kole hraje „Rinoa". „Ifrit" získáte zpět u Dodanna, který sedí před domem přednosty stanice ve Fishermans Horizon.
- Stejný přednosta stanice vlastní kartu „Quezacotl".
- Jogín v přízemí v Balamb Garden má kartu „Moogle".

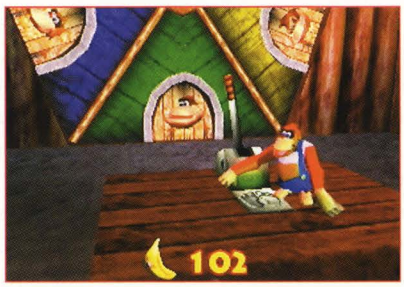
Pokračování v příštím MAN!ACu.

NEXTTIME 2000 1

Příští číslo vyjde 5. ledna 2000

... a mimo jiné v něm naleznete recenze na:

Tomb Raider: TLR
Crash Team Racing
Soul Calibur
Donkey Kong 64



nebo

rozsáhlý materiál o Playstation 2

... a mnohem víc dalších novinek a informací ze světa videoher.

MATRIXX

Vydává
MATRIXX s.r.o.
Erik Dvořák, Marek Barčevský
Větrná 72a
370 05, České Budějovice

Šéfredaktor českého vydání
Erik Dvořák
erikd@email.cz

Adresa redakce
MATRIXX s.r.o.
Větrná 72a
370 05, České Budějovice

Inzerce
Robert Vaňo
rvano@seznam.cz

Překlad textů
Profession Translate s.r.o.

Grafická a předtisková úprava
JM design - Jan Mlčoch
jmdesign@volny.cz

Osvit
dot. design studio

Tisk
Jihočeské tiskárny, a.s.

Distribuce a předplatné
Erik Dvořák
erikd@email.cz

Hlavní distributoři
Mediaprint & Kappa, s.r.o.
ÚDT, a.s.
Transpress, s.r.o.

Originální vydání
Cybermedia GmbH

Redakce
Martin Gaksch (mg), Stephan Freundorfer (sf), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts), Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc), Michael Rupprecht (mr)

ISSN 1212-7965

JAPONSKO TOP 10

Co právě zajímá hráče v Japonsku a kdy se to dostane do Evropy?

1	PS	Derby Stallion Ascii	jízda na koni není jisté
2	PS	Resident Evil 3 Capcom	akční adbentura zima/jaro 2000
3	DC	Pro Soccer Club Sega	sportovní není jisté
4	GB	Dragon Quest 1&2 Enix	RPG není jisté
5	DC	Black Matrix A/D Interchannel	strategie není jisté
6	PS	Turonekos Big Adv. 2 Chun Soft	RPG není jisté
7	PS	ISS Pro Evolution Konami	sportovní leden 2000
8	PS	DD Rev. 2nd Remix Konami	hudební není jisté
9	GB	Super Robot Taisen Banpresto	strategie není jisté
10	PS	Accomp. Anywhere Sony	Tamagotchi není jisté

Nejoblíbenějších deset her podle japonského herního týdeníku „Famicom Tsushin", který má přes 500.000 čtenářů a je v oboru nejprodávanějším časopisem.

Galerie

"Red Bull Vám dává křídla"? Nejen on. Pro reklamu na zábavnou virtuální encyklopedii "Neo Atlas 2" si tvůrci vybrali tohoto okřídleného krasavce. Pokud byste ovšem chtěli tento titul, začněte se již teď učit japonsky, jelikož pro Evropu není s jeho vydáním počítáno.

INZERCE

MANIAC

ceny inzerce uvnitř časopisu

2/1	25.000,- Kč
1/1	14.000,- Kč
1/2	8.000,- Kč
1/4	4.500,- Kč
1/8	2.500,- Kč

ceny inzerce na obálce časopisu

2. a 3. strana obálky	18.000,- Kč
4. strana obáky	22.000,- Kč

Veškeré bližší iformace o inzerci v našem časopise Vám rád poskytne náš obchodník.

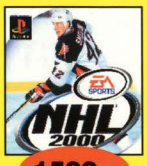
PSX-CENTRUM

TEL: 02 / 57 313 415
MOBIL: 0603 411 623
MOBIL: 0606 891 623

LARA CROFT
se vrací ve čtvrtém díle Tomb Raidera, aby opět zaměstnala naše hráčské duše.

náš tip

pro PlayStation s českým manuálem **1699,-**

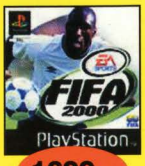


1599,-

1599,-

1699,-

1599,-



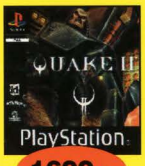
1699,-

1399,-

TEL

1899,-

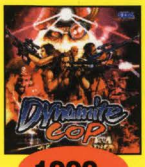
999,-



1699,-

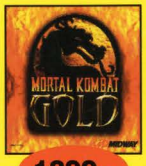
1999,-

1999,-



1999,-

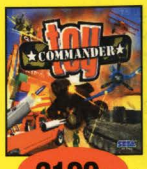
1999,-



1899,-

2099,-

1999,-



2199,-

SONY PLAYSTATION

NÁZEV HRY	CENA	NÁZEV HRY	CENA	NÁZEV HRY	CENA
ACE COMBAT 2	899,-	FORSAKEN	899,-	R-TYPE DELTA	1399,-
ACTUA POOL (kulečník)	1699,-	FUTURE COP : LAPD	799,-	RAINBOW SIX CZ	1760,-
AIR COMBAT	899,-	GEX 3D	1199,-	RAYMAN	999,-
ALIEN TRILOGY	899,-	GEX:DEEP COVER GECKO	1399,-	RC STUNTCOPER (vrtulník) CZ	1599,-
ALL STAR TENNIS	1599,-	GRAN TURISMO CZ	899,-	RESIDENT EVIL 1	1199,-
ALUNDRA	1399,-	GRAN TURISMO 2 CZ (prosinec)	TEL	RESIDENT EVIL 2 CZ	999,-
ANNA KURNIKOVOVA TENNIS	1399,-	GRAND THEFT AUTO	999,-	RIDGE RACER TYPE 4	1499,-
APE ESCAPE CZ	1399,-	GTA LONDON	1199,-	RIVAL SCHOOLS	1199,-
APOCALYPSE	1499,-	GRAND THEFT AUTO 2	TEL	ROGUE TRIP	799,-
ARCADE GREATEST HITS 1	799,-	GUARDIAN CRUSADE RPG	899,-	SILENT HILL CZ	1599,-
ARCADE GREATEST HITS 2	899,-	GUNGAGE	1699,-	SLED STORM	1699,-
ASSAULT	599,-	HEART OF DARKNESS	1199,-	SHADOWMAN	1699,-
ASTEROIDS	899,-	HERCULES CZ	899,-	SKULLMONKEYS	1399,-
BREATH OF FIRE 3	1399,-	CHEESMASTER 2 (šachy)	TEL	SOUL BLADE	899,-
BUGS BUNNY	1599,-	ISS PRO EVOLUTION CZ	1699,-	SOUL REAVER CZ	1699,-
BUGS LIFE	1499,-	JURSKÝ PARK	999,-	SOVIET STRIKE	999,-
BUGGY	599,-	KKND KROSSFIRE	1499,-	SPACE INVADERS	1399,-
BUST A MOVE 4	1399,-	KLONOA	1399,-	SPICE GIRLS	799,-
COMMAND&CONQUER 1 (2CD)	999,-	LEGENDS OF KARTIA	1699,-	SPYRO DRAGON CZ	1199,-
C&C 2:RED ALERT (2CD)	999,-	LMA MANAGER	1699,-	SPYRO DRAGON 2 CZ	1399,-
C&C 3:RETALIATION (2CD)	1699,-	MEDAL OF HONOUR CZ	TEL	STAR WARS:PHANTOM CZ	1699,-
CAESAR CASINO II	1199,-	MEDIEVIL CZ	899,-	STREET FIGHTER COLECTION	999,-
CARMAGEDDON CZ	1599,-	METAL GEAR SOLID CZ	1599,-	SYPHON FILTER CZ	1399,-
CIVILIZATION 2	1599,-	METAL GEAR MISE CZ	999,-	TARZAN CZ	1399,-
COLIN McRAE RALLYE CZ	999,-	MICKEYS WILD ADV.	899,-	TEKKEN 2	899,-
COLONY WARS 2:VENG.	1399,-	MICROMACHINES V3	599,-	TEKKEN 3 CZ	899,-
CONSTRUCTOR	1399,-	MISSION IMPOSSIBLE CZ	1399,-	TENCHU	999,-
CRASH BANDICOOT 1 CZ	899,-	MONACO GRAND PRIX	1599,-	THEME HOSPITAL	1599,-
CRASH BANDICOOT 2 CZ	899,-	MONKEY HERO	699,-	THIS IS FOOTBALL CZ	1399,-
CRASH BANDICOOT 3 CZ	1299,-	MORTAL K.TRILOGY	1190,-	TOCA	999,-
CROC	899,-	MORTAL KOMBAT 4	1499,-	TOCA 2	1499,-
CROC 2 CZ	1699,-	MOTO X MOTOCROSS	999,-	TOMB RAIDER 1	999,-
DEATHRAP DUNGEON	1399,-	MOTO RACER 1	999,-	TOMB RAIDER 2 CZ	1099,-
DIABLO	1599,-	MOTO RACER 2	1699,-	TOMB RAIDER 3 CZ	1399,-
DIE HARD TRILOGY	999,-	MUSIC 2000	TEL	TOMB RAIDER 4 CZ	1699,-
DINO CRISIS	1699,-	Mr.DOMINO	999,-	TOMOROW NEVER DIES CZ	1699,-
DOOM	999,-	NBA LIVE '98	999,-	TONY H.SKATEBOARD CZ	1699,-
DRIVER CZ	1599,-	NBA LIVE '99	1599,-	TOTAL NBA 97	799,-
DUKE NUKEM 3D	899,-	NEED FOR SPEED 3	1199,-	TRACK AND FIELD	999,-
DUKE NUKEM 2:T.T.K. CZ	1199,-	NEED FOR SPEED 4 CZ	1599,-	TREASURES OF THE DEEP	1199,-
DUNE 2000	TEL	NHL '99 CZ	1199,-	UEFA CHAMP.LEAGUE	1399,-
FA MANAGER	1599,-	NHL 2000 CZ	1599,-	V-RALLYE	899,-
FA P.LEAGUE (EA) CZ	1760,-	NINJA : SHADOW OF...	1499,-	V-RALLYE 2 CZ	1599,-
FIFTH ELEMENT	899,-	ODDWORLD 1-ODYSSEY	899,-	VIGILANTE 8	999,-
FIFA '98	999,-	ODDWORLD 2-EXODUS	1199,-	WARGAMES	1599,-
FIFA '99 CZ	1199,-	OMEGA BOOST	1399,-	WARZONE 2100	1599,-
FIFA 2000 CZ	1699,-	O.D.T.	1199,-	WARHAMER 2:DARK OMEN	1599,-
FINAL FANTASY 7 CZ	899,-	POINT BLANK 2 CZ	1399,-	WILD 9	799,-
FINAL FANTASY 8 CZ	1899,-	POPULOUS:BEGINNING	1599,-	WING OVER 2	1599,-
FORMULA 1 '96	899,-	PORSCHE CHALENGE	899,-	WIPEOUT 3 CZ	1399,-
FORMULA 1 '97	899,-	PREMIER MANAGER '99	1599,-	WORLD LEAGUE SOCCER'99	599,-
FORMULA 1 '99 CZ	1399,-	QUAKE 2 CZ	1699,-	X-FILES AKTA X	1399,-

TITULY S DODATKEM -CZ- JSOU DODÁVÁNY S ČESKÝM MANUÁLEM

SEGA DREAMCAST

NÁZEV HRY	CENA	NÁZEV HRY	CENA
AERO WINGS	1999,-	SHADOWMAN	TEL
AIR FORCE DELTA	TEL	SNOWSURFERS	TEL
BLUE STINGER	2199,-	SONIC ADVENTURE	1999,-
BUGGY HEAT	1999,-	SOUL CALIBUR	TEL
DYNAMITE COP	1999,-	SOUL FIGHTER	TEL
EXPENDABLE-MIL.SOLD.	2099,-	SPEED DEVILS	1999,-
FIGHTING FORCE 2	TEL	STREETFIGHTER 3	TEL
GRAND THEFT AUTO 2	TEL	STUNT GP	2099,-
HIDDEN AND DANGER.	TEL	SUZUKI RACING	2099,-
HOUSE OF DEAD 2+GUN	3199,-	TOKYO CHALENGE	1999,-
HYDRO THUNDER	2199,-	TOY COMMANDER	2199,-
INCOMING	2199,-	TRICKSTYLE	2099,-
JIMMY WH.POOL	1999,-	UEFA STRIKER	2099,-
MDK 2	TEL	VIRTUA FIGHTER 3TB	1999,-
MONACO GP	2099,-	WORMS ARMAGEDDON	TEL
MORTAL KOMBAT GOLD	1899,-		
NBA 2000	TEL	**HARDWARE**	
POWER STONE	2099,-	SEGA DREAMCAST	10500,-
RAYMAN 2	TEL	VMU MEMORY	1199,-
READY TO RUMBLE	2199,-	PAD SEGA	1299,-
RED DOG	1999,-	RGB CABLE	599,-
RESIDENT EVIL 2	TEL	RUMBLE PACK	1099,-
SEGA BASS	TEL	V-BOX	TEL
SEGA RALLY 2	2199,-	VOLANT + PEDÁLY	3299,-

NINTENDO 64

NÁZEV HRY	CENA	NÁZEV HRY	CENA
VÝPRODEJ		NAGANO	1299,-
BLAST CORPS	899,-	NASCAR 99	999,-
BODY HARVEST	1299,-	NBA LIVE 99	999,-
BUCK BUMBLE	1299,-	NHL 99	999,-
BUST A MOVE 2	1199,-	QUAKE	1199,-
DOOM	1199,-	STAR WARS ROGUE S.	1799,-
DUKE NUKEM 3D	1199,-	V-RALLYE	1499,-
EXTREME G	999,-	ZELDA	1799,-
F-ZERO X	1199,-		
F1 POLE POSITION	599,-	**NOVINKY**	
FIFA 99	1499,-	STAR WARS RACER	2299,-
FORSAKEN	999,-	JET FORCE GEMINI	TEL
GEX 3D	1399,-	RAYMAN 2	2299,-
HEXEN	699,-	F1 GRAND PRIX 2	2299,-
ISS 98	1299,-	DUKE NUKEM ZERO HOUR	2399,-
LAMBORGHINI	999,-	DONKEY KONG	TEL
MARIO PARTY	1799,-	CARMAGEDDON	TEL
MISCHIEF MAKER	499,-	QUAKE 2	2299,-

PLAYSTATION - PŘÍSLUŠENSTVÍ

1MB MEMORY CARD
Karta na 15 pozic
cena 350,- Kč

4MB MEMORY CARD
Karta na 60 pozic
cena 750,- Kč

24MB MEMORY CARD
Karta na 360 pozic
digit.display, Datel
cena 1099,- Kč

MYŠ s podložkou
Vhodná pro strategie.
cena 599,- Kč

SUPER PAD MAX
Ovladač pro Playstation.
cena 499,- Kč

RGB SCART KABEL
Kabel pro nejlepší obraz, podporuje i normu NTSC.
cena 350,- Kč

2MB MEMORY CARD
Karta na 30 pozic
cena 550,- Kč

8MB MEMORY CARD
Karta na 120 pozic
digit.display, firma Datel
cena 899,- Kč

48 MB MEMORY CARD
Karta na 720 pozic
digit.display, Datel
cena 1299,- Kč

PRO SHOCK ARCADE
Robustní vibrační arkádový joystick
cena 1399,- Kč

ANALOG TWIN SHOCK
Analogový vibrační ovladač.
cena 799,- Kč

TOP GEAR VOLANT
Pro všechny závodní hry, dodáván i s pedály. Nejlepší model na trhu.
cena od 2299,- Kč

ZASÍLÁME EXPRES - OD VAŠÍ OBJEDNÁVKY DORUČÍME ZÁSILKU DO 1 DNE.
NA VEŠKERÉ ZBOŽÍ POSKYTUJEME ZÁRUKU 6 MĚSÍCŮ.
KOMPLETNÍ CENÍK VÁM NA POŽÁDÁNÍ ZAŠLEME ZDARMA.
ZÁSILKOVÁ SLUŽBA JE K DISPOZICI PO - NE 10.00 - 19.00 HOD.

PSX-CENTRUM PRODEJNA / ZÁSILKOVÁ SLUŽBA
PSX CENTRUM - U PALIÁRKY 7, 150 00 PRAHA 5
e-mail:psxcentrum@pvtnet.cz
Otevírací doba prodejny po - pá: 10.00 - 17.00
Zásilková služba na tel. po - ne: 10.00 - 19.00

Ceny platí pouze pro SR, ceny v SK jsou o 10% vyšší, ceny se mohou mírně lišit